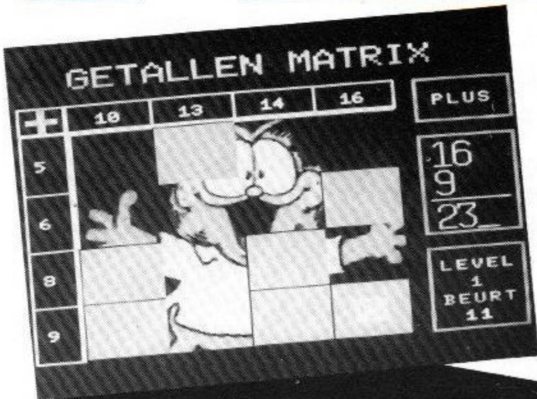
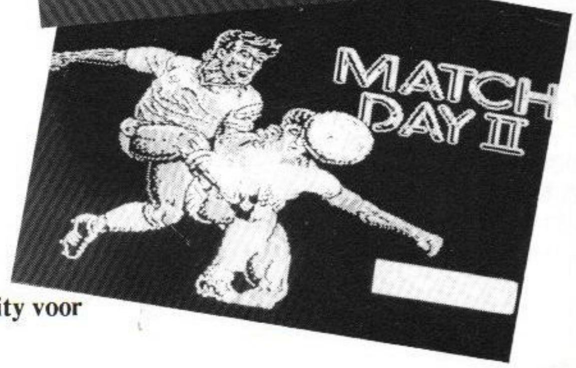
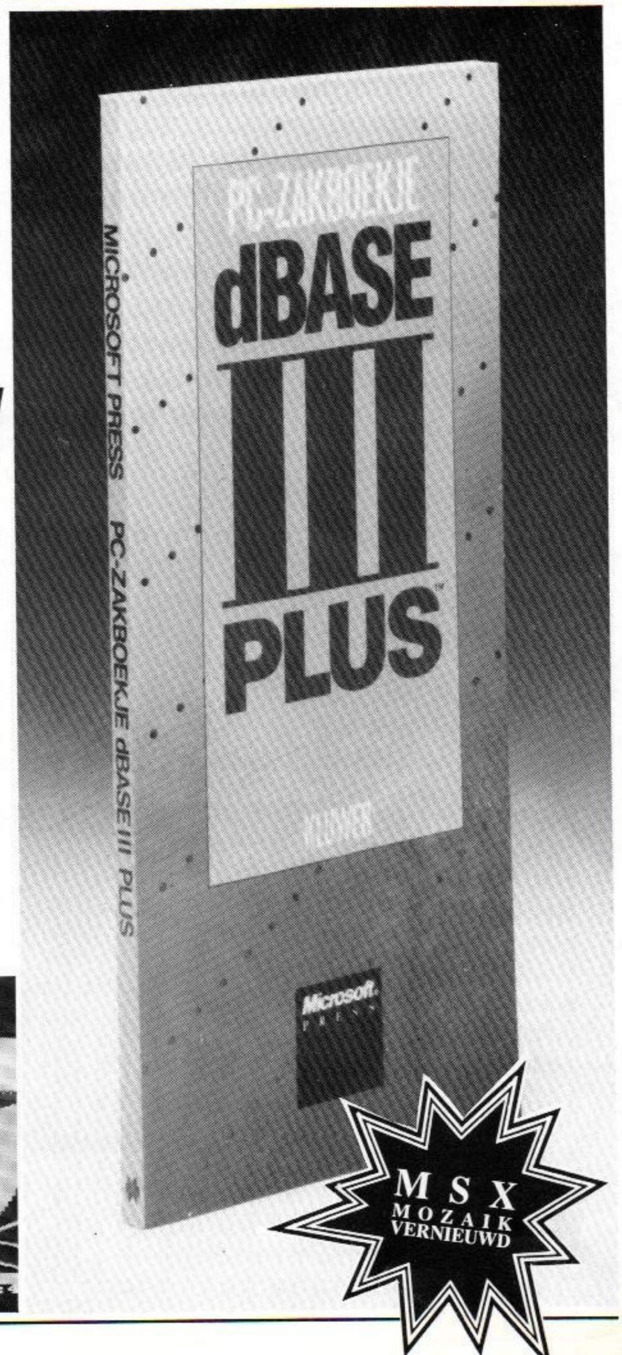
Hét informatieblad voor èlke MSX-er

MSX

No: 6 - 1988
Prijs f. 6.25

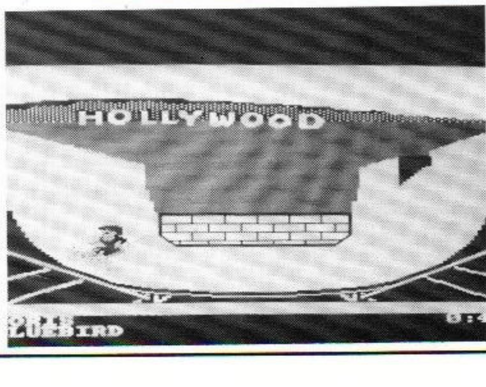






MSX MOZAIK VERNIEUWD

INHOUD



Softwarebesprekingen

Deze maand hebben we wederom een aantal computerprogramma's mogen ontvangen ter bespreking in ons lijfblad. Iedere keer is het een verrassing en proberen we de meest actuele titels op te nemen. Een enkele maal ontvangen we zelfs van lezers een reactie: echter naar onze mening te weinig. Laat daarom eens wat van je horen, wordt het motto van de eerstvolgende nummers van MSX-MOZAIK. Uiteraard worden uw reacties, eventueel in verkorte vorm opgenomen in het eerstvolgende nummer. Dus: tot horens, of liever tot schrijvens.

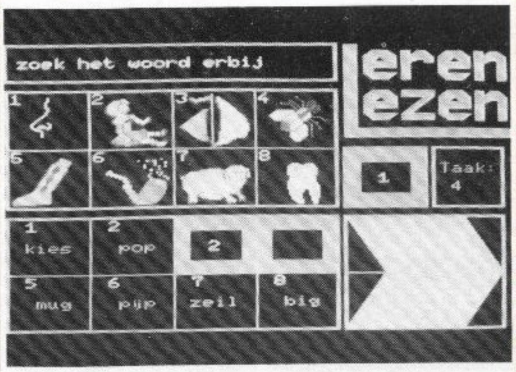
LEER LEZEN MET DE COMPUTER

Van White Soft ontvingen wij twee educatieve programma's ter beoordeling. Leer lezen met de computer is bedoeld voor kinderen uit de groepen drie tot en met vijf dus in leeftijd plusminus zes tot en met acht jaar. Deze conclusie trek ik zelf maar daar dit niet wordt vermeld. Na het titelscherm waar een taalfout in staat krijgt men het keuzescherm. Je kunt kiezen uit zestien taken. Onder de knop 'toetsdefinitie' wordt uit de doeken gedaan welke toetsen je moet gebruiken. Een handleiding ontbreekt en is zeker in het begin vervelend. De taken variëren van het vergelijken van woordjes, of woordjes met plaatjes of woorden die op elkaar rijmen tot letterreeksen toe.



Over het algemeen voldoende variatie. Wanneer alle antwoorden goed zijn dan verschijnen er tekeningen, die overeenkomen met een tekening ter rechterzijde van het scherm. Zijn er fouten gemaakt dan wijkt de tekening af en krijg je de kans om de taak over te doen. Buiten de vermelding hoeveel fouten er zijn gemaakt gaat het programma verder niet op in. Heb je een fout gemaakt dan leidt dat automatisch tot meer fouten daar je

een eenmaal aangewezen vak niet meer kunt aanwijzen. Voor het gebruik thuis is dit een aardig educatief programma, vooral als de ouder er de tijd voor neemt er bij te gaan zitten.



Voor gebruik door en op scholen is dit programma niet geschikt daar niet wordt vermeld wat voor fouten er zijn gemaakt en er slechts een leerling tegelijk met het programma kan werken. Voor de prijs van fl.12,50 is het zeker een aanwinst voor de educatieve programmabibliotheek. Het programma wordt voor die prijs geleverd op 3.5 inch floppy en is uitsluitend geschikt voor MSX 2 computers.

Getallenmatrix met GARFIELD

Het tweede programma van WHITE SOFT is eveneens voor de MSX2 en evenals Leren Lezen uitsluitend op 3.5 inch floppy verkrijgbaar. Na het titelscherm (met dezelfde fout, dus wel consequent) verschijnt een drietal schermen na elkaar waar men een kan aangeven of men wil aftrekken, optellen, vermenigvuldigen of delen.

Keuze voor een mix is niet mogelijk. Voorts is de moeilijkheidsgraad aan te geven en kan men kiezen om de som wel of niet in beeld te krijgen. Derekenmatrix, die na de gemaakte keuze op het beeldscherm verschijnt, is op zich geen onbekende. Aschcom heeft ook reeds iets dergelijks op de markt gebracht. Vertikaal staat een vijftal getallen en horizontaal eveneens. op het kruisvlak van die twee lijnen moet dan het antwoord worden gegeven op de som die zo valt af te lezen. Heeft men het antwoord goed dan verschijnt er een leuke tekening van Garfield. Zijn alle sommen goed opgelost dan worden de stukken geschud en kan het puzzelen beginnen. Ook voor dit programma gaat hetzelfde op als voor Leren Lezen. Wel geschikt voor de huiskamer doch niet voor de klas. Echter voor de aardige prijs ad. fl.12,50 mag het niet ontbreken in de programmaverzameling van de ouder die zijn kind ook nog eens wat anders wil laten doen dan spelletjes.

BASKET MASTER.

MAGINE brengt voor fl.39,00 een basketbalspel op cassette. Het programma werd gemaakt door Dinamic, een Spaans softwarehuis. De software van deze programmamakers blinkt over het algemeen niet uit door kleur en geluid. De spelwaarde is echter over het algemeen zeer hoog. Te denken valt onder meer aan Army Moves waar ik nog steeds slapeloze nachten van heb. Het ziet er naar uit dat dat ook staat te gebeuren met deze basketbalsimulatie.

Speltech¡nisch is het programma van een goed niveau. Baltechniek is echter wel vereist en dat krijgt je net als in het echt uitsluitend door lang oefenen en trainen, dus daar gaat de nachtrust.

Grafisch is het spel eenvoudig gehouden. Je speelt 'One to One' met ieder z'n eigen basket. Er kan met twee spelers tegen elkaar worden gespeeld of met de computer als tegenstander. Je kijkt het veld van opzij in en kijkt

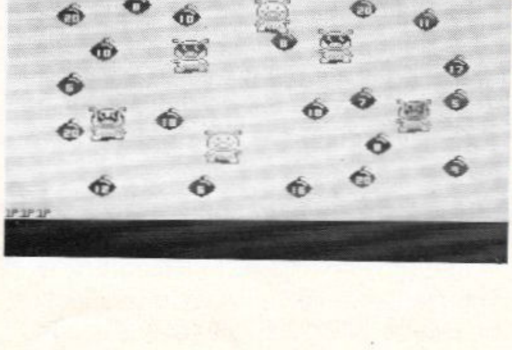
daarbij het publiek recht in de ogen. Een enthousiast publiek overigens.

Bij ieder score wordt uitbundig gejuicht



en wordt zelfs de roep om herhaling Ügehonoreerd en dan nog wel in slow-motion, het lijkt haast wel televisie. Basket Master is een aardig spel en voor de liefhebber zeker een aanrader alhoewel ik de prijs voor een programma op cassette nogal hoog vind. Daar staat tegenover dat er een uitgebreide ***NEDERLANDSE handleiding*** wordt meegeleverd.

Psycho PIGS UXB



Over kleurloos gesproken. Je wordt zo langzamerhand wel naar van al die Spectrum conversies voor onze MSX-machine. Het lijkt wel alsof onze computer slechts twee tot vijf kleuren bezit in plaats van de zestien bij de MSX 1 om over de MSX 2 maar te zwijgen.

Psycho PIGS is ook weer zo'n kleurloos programma en de muziek is buitengewoon irritant te noemen. Het spel op zich is aardig doch ook niet verheffend. Je bestuurt een varkentje die met bommen naar z'n tegenstander moet gooien. Doel: de vernietiging van een serie tegenstanders in dat veld. De tegenstanders gooien uiteraard terug. In het veld liggen zo nu en dan items die bepaalde power geven.

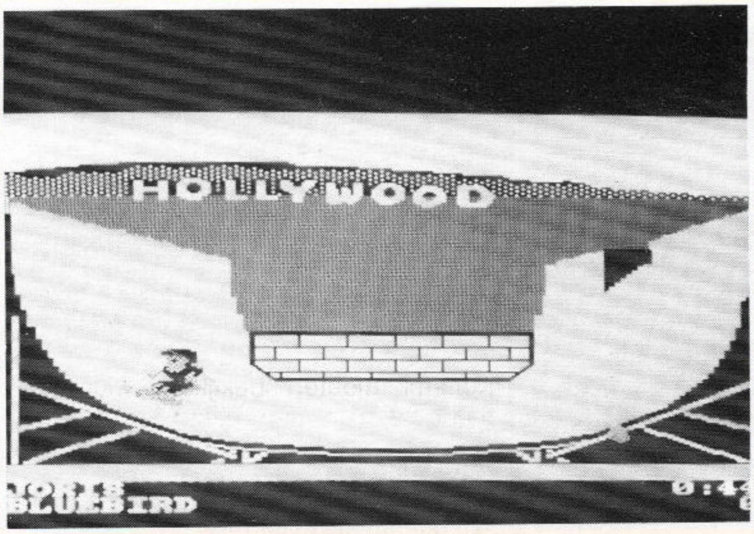
Doordat de MSX-versie van dit spel zich zo matig bedient van kleur is het vaak niet te volgen waar je eigen speler zich bevindt. Kijk je achter op het doosje naar de screenshots van de CBM 64 en Armstrad versie dan zie je dat kleur wel degelijk bestaat.

Wij wisten dat uiteraard wel, maar zouden ze dat in Engeland ook wel weten? Ze zouden bij US Gold eens een Konami moeten bekijken, mogelijk gaan ze zich dan eens een beetje schamen, alhoewel? Het programma is verkrijgbaar op cassette en kost maar liefst fl.39,95. Ik zie het er niet aan af. Jij wel?

CALIFORNIA GAMES

Om dan gelijk maar in dezelfde kleur-, geluid- en smaakloze sfeer door te gaan hierbij de bespreking van het zo luid bejubelde California Games van Epyx. Na achter op het doosje de screenshots van de CBM 64 versie te hebben bekeken was de verwachting zeer hoog gespannen. Wij, als rechtgeaarde MSX-ers, weten namelijk dat met een MSX betere grafische resultaten te behalen zijn dan met de Commodore 64. Bij Epyx weten ze dat helaas niet en mijn Üteleurstelling over dit programma was dan ook groot..

Alle spelonderdelen blinken uit in kleurloosheid en het nagenoeg ontbreken van geluid. Daarnaast is de spelkwaliteit ver beneden de maat. De bewegingen zijn sloom en de reactie op het toetsenbord traag. De handleiding is uitgebreid doch uitsluitend in het Engels.



Wil je na het lezen van bovengenoemde kritiek toch nog aan de slag, welnu, je kunt je bekwamen in SKATEBOARD op of in een halve pijp (het lijkt wel voortdurend slow-motion), FOOT BAG, waarbij het de bedoeling is een voorwerp in de lucht te houden, SURFEN (welbekend) ROLSCHAATSEN, BMX CROS en FRISBEE.

Jullie moeten het me maar niet kwalijk nemen maar ik heb afgehaakt na het onderdeel rolschaatsen Er was nam leijk geen beweging meer in te krijgen.

Daarnaast wordt je helemaal gaar van het inladen van de diverse onderdelen van cassette, terwijl je machine met twee diskettestations is uitgerust.

Nee, als men in Engeland de MSX-er zo weinig serieus neemt dan mogen ze wat mij betreft de software houden ook al is de prijs van fl.29,00 niet buitensporig.

MATCHDAY II

Gelukkig: er zijn aan de andere kant van het kanaal ook nog softwareproducenten, die wel een behoorlijk programma weten te brengen.

MATCHDAY II is het leukste voetbalprogramma dat ik tot op heden heb gezien.

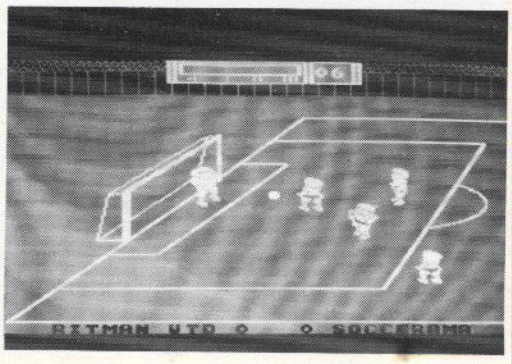
De instelmogelijkhedenn zijn zeer uitgebreid alsmede de opties. Je kunt tegen een menselijke tegenstander spelen óf tegen de computer óf zelfs met twee spelers tegen de computer.

Er is een bondskampioenschap, cupcompetitie enzovoorts. Aan de Match-

daycup en bondscompetitie kun je samen met maximaal zeven vrienden of vriendinnen deelnemen. Een pauzemenu ontbreekt ook niet. Hierin kun je ook tussendoor nog even de tactiek aanpassen.



Er is een uitgebreid toetsen- en keuzemenu, waarin je keuze hebt uit diverse wedstrijdmogelijkheden, eigen toetsinstelling, je eigen teamnaam, taktiekkeuze en de kleuren waarin je wilt spelen.



Het volgende menu geeft de mogelijkheid tot het bijwonen van andere competitiewedstrijden, je kunt de schopsterkte instellen, de speeltijd per helft, noem maar op, alles is mogelijk in dit programma. De competitie hoef je niet in een avond te spelen aangezien via een code de oude spelstand bij een nieuwe sessie valt op te roepen.

Het spelen zelf verloopt soepel en er is veel mogelijk. Alleen de sliding had er nog bij gemoeten om het compleet te maken.

Matchday II mag niet ontbreken, ook niet bij de voetbalhaters, in de verzameling.

De prijs van fl.35,00 is zeker niet te veel voor dit fantastische programma van OCEAN.

Zelfs een Nederlandse handleiding ontbreekt niet en in een aparte bijlage worden ten behoeve van de MSX2-gebruikers de pokes voor de Sony en Philips machines gegeven.

Petje af voor Ocean !!

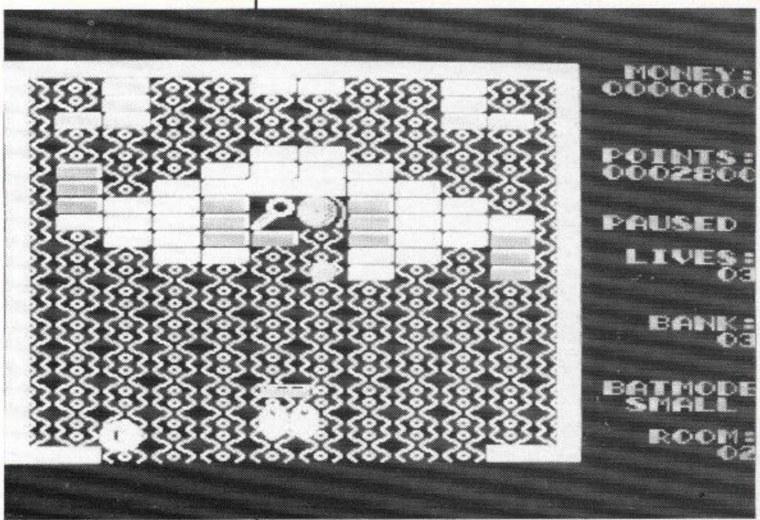
BREAKER

Van PREMIUM kunnen we een aantal remakes verwachten. Hierbij even het geheugen opfrissen ten aanzien van BREAKER oftewel in de oude naam BREAK-IN.

Breaker is een zeer fraaie versie van het alom bekende spel. De bedoeling is om stenen weg te stuiteren met een bal, die je iedere keer opvangt met een 'bat'. Breaker onderscheidt zich echter van de overige spelen in deze categorie daardat het spel gebruik maakt van een aantal schermen boven elkaar.

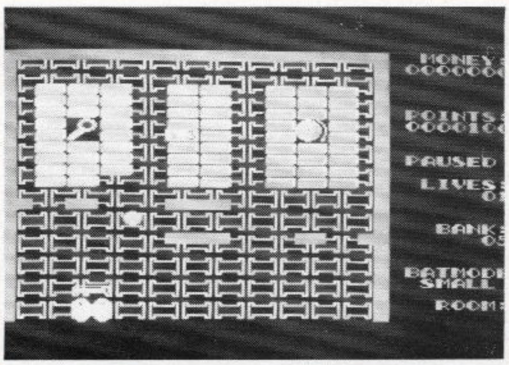
De toegang tot de bovenligigende schermen wordt verkregen wanneer je de sleutel in het veld raakt. Daarnaast bevinden zich tal van obstakels, die

het spel aantrekkelijk maken, waar tegenover staat dat de speler ook tal van bonuspunten in de diverse schermen ontvangt.



Ook de alarmbel ontbreekt bij deze remake niet en ook de ogen onder het batje volgen nog steeds de bal.

In hoofdlijnen is er weinig veranderd



met Break-In. De schermen zijn wat fijner en leuker van kleur. Het belangrijkste verschil is de 'password' mogelijkheid. Met dat wachtwoord kan je de volgende keer verder gaan bij waar je gebleven was.

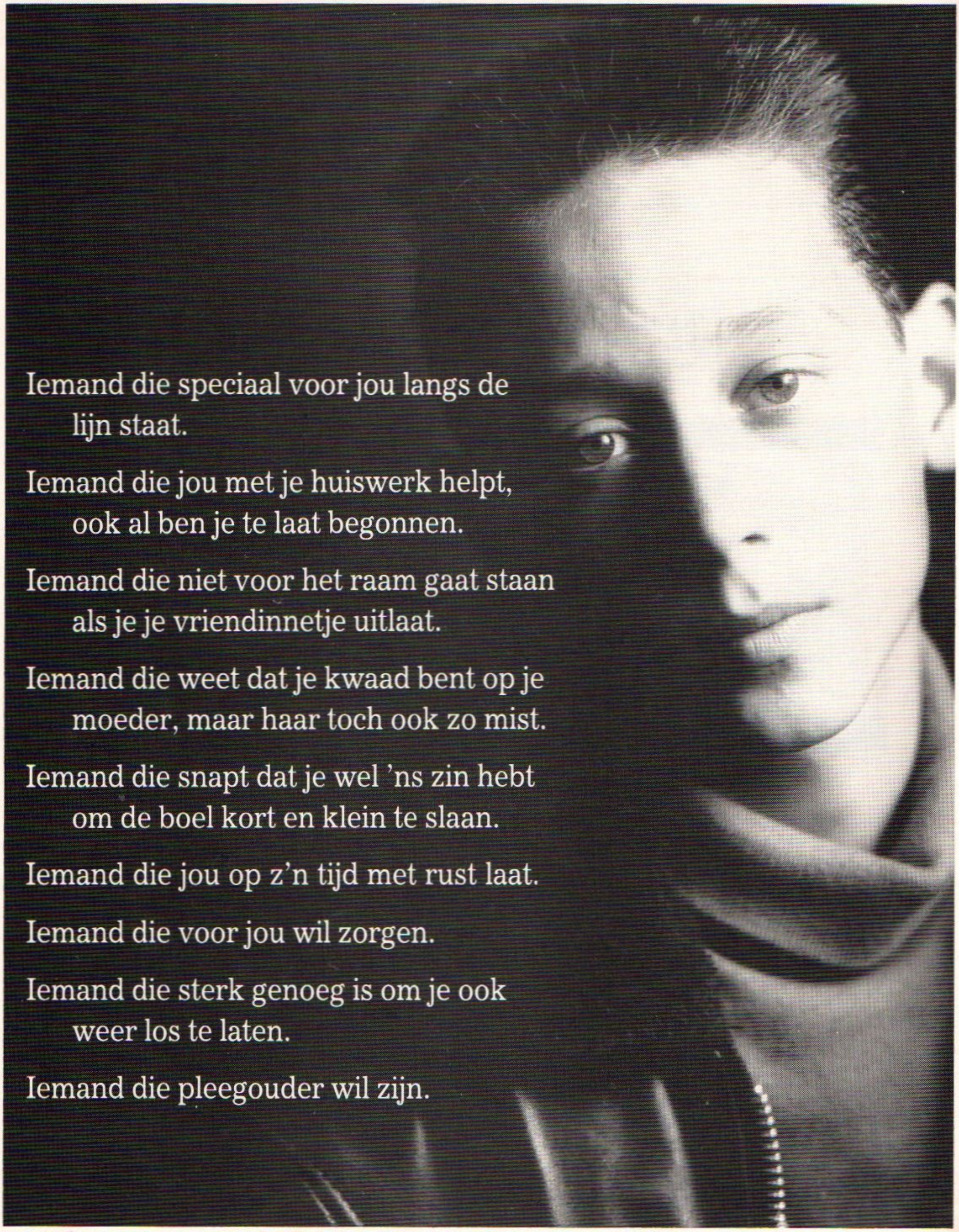
Breaker wordt op 3.5inch-floppy geleverd voor de zeer lage prijs van fl.14,95. Grafisch is de kwaliteit hoog, evenals de fraaie muziek en geluidseffecten.

Had je Break-In nog niet dan is deze remake zeker de aanschaf waard.

MISSILE COMMAND

Deze remake van Premium was bekend onder de naam Starwars. Zover ik heb kunnen beoordelen is er voor wat dit programma betreft geen verschil met de oude versie inclusief de spraak. De planeet aarde wordt aangevallen en jij bent net aangesteld als Missile Commander (MC). Het hangt van jou af of de planeet wordt veroverd. Richt de laserstralen vanuit je drie bases op de aanvallende aliens.

Het komt zowel aan op snelheid als ook op inzicht. Welke aanval vormt een directe bedreiging voor de steden in jouw sector en welke niet. Al naar gelang het spel vordert komt er meer afwisseling in de aanvallers. Ruimteschepen vuren vele raketten tegelijk af en dan val je misschien ten prooi aan paniek. Alhoewel grafisch een betrekkelijk eenvoudig spel vond ik het toch wel leuk deze gouwe ouwe weer eens te spelen. De spraak is goed als ook de muziek (thema van de film Starwars). Voor wie dit spel al niet heeft of kent kan de prijs geen belemmering vormen om zich een exemplaar aan te schaffen. Voor fl.14,95 krijg je de diskette-versie en voor vijf gulden minder de cassette.


Iemand die speciaal voor jou langs de lijn staat.
Iemand die jou met je huiswerk helpt, ook al ben je te laat begonnen.
Iemand die niet voor het raam gaat staan als je je vriendinnetje uitlaat.
Iemand die weet dat je kwaad bent op je moeder, maar haar toch ook zo mist.
Iemand die snapt dat je wel 'ns zin hebt om de boel kort en klein te slaan.
Iemand die jou op z'n tijd met rust laat.
Iemand die voor jou wil zorgen.
Iemand die sterk genoeg is om je ook weer los te laten.
Iemand die pleegouder wil zijn.

Tips en Truuks deel 10

Alweer de tiende aflevering van deze rubriek, waar blijft de tijd! Best aardig om bij deze mijlpaal te mogen constateren dat de vorige aflevering heel wat reacties heeft opgeleverd (waarvoor dank). De verleiding voor deze redacteur was dan ook groot om deze gehele aflevering aan dBASE II (waar de meeste reacties betrekking op hadden) te wijden. Er zijn echter ook nog andere onderwerpen die kennelijk enige belangstelling genieten. Kortom, hierbij weer een verzameling allerhande wetenswaardigheden.

MELDINGEN VAN VIDEOGRAPHICS

Iedereen kent toch dit fraaie programma van Philips? (Wordt meegeleverd bij de NMS 8280, maar is ook los verkrijgbaar bijvoorbeeld via het MSX-disktijdschrift van FUTURA uit Zaandam, zie Mozaik nummer 4).

Let met de komende feestdagen in aantocht eens op de openingsmeldingen als u het pakket op zo'n dag opstart.

Als u het programma bijvoorbeeld op 25 december (ook volgens de klokchip van uw MSX2 !!) opstart, dan meldt Videographics zich met een fraai "Merry Christmas".

Zeer attent geprogrammeerd door dhr. Koene !

BEGINNERS-PROBLEMEN

Met enige aarzeling dit gedeelte van het artikel. Aan de ene kant: het zijn echte vragen uit de praktijk, aan de andere kant: het is in een goed MSX-boek te vinden.

De vragen:

* Waarom werkt het PRINT-commando niet in sommige SCREEN-modes;

* Het LOAD-commando leidt bij sommige programma's tot een BAD FILE MODE.

Antwoorden:

1. Het PRINT-commando werkt alleen bij de "tekstmodes" (SCREEN 0 en 1); met het LOCATE (x-positie, y-positie) kan bepaald worden op welke plaats op het scherm een tekst moet worden afgedrukt.

Bij de grafische screen-modes (2 en 3 voor MSX1 en 2, 4 tot en met 8 voor

MSX 2) moet voor het afdrukken van teksten een truuk worden gebruikt: het scherm wordt als een bestand behandeld, en wel als volgt:

a. openen van dat "bestand" door het commando

OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1

(GRP: is de systeemaanduiding voor het beeldscherm als bestand;

OUTPUT omdat we tekst naar het "bestand" gaan uitvoeren en #1 is het bestandsnummer).

We kunnen nu teksten op het scherm krijgen via

PRINT #1,"Dit is dus tekst" (Let op #1,), waarbij via PRESET of PSET de x en y positie van het eerste teken kan worden bepaald.

2. Het LOAD-commando werkt alleen bij programma's die in Basic- of ASCII-formaat op een diskette (of ASCII-formaat op een cassette) zijn weggeschreven.

En: het CLOAD-commando werkt alleen bij cassette-gebruik en bij programma's die in Basic-formaat zijn opgeslagen.

(Oh ja, bij het RUN-commando is vrijwel hetzelfde verhaal van toepassing!). Alle andere soorten van gegevens-opslag (want daar hebben we het toch over) op cassette of diskette moeten op de daarbij passende wijze worden ingeladen, bijvoorbeeld:

- machinetaal via het BLOAD-commando;

- gedigitaliseerde schermbeelden (SCREEN 8 voor MSX2 bijvoorbeeld) via het commando BLOAD "naam",S;

- onder MSX-DOS te "draaien" programma's (files met als extensie - enzovoorts).

Meestal zijn dergelijke laad-instructies opgenomen in een (bij commerciële programma's: meestal zelf-startend) laadprogramma.

Conclusie:

bij het in de vraag bedoelde geval werd geprobeerd een file in te lezen die NIET in Basic-formaat is weggeschreven.

DISKS ENKEL- OF DUBBELZIJDIG

In sommige gevallen kan het nuttig zijn om even te kunnen vaststellen of een diskette enkelzijdig of dubbelzijdig is geformatteerd. Hiervoor kan een simpel Basic-programma dienstbaar zijn:

```
10 CLS:PRINT "Test enkel- of
dubbelzijdige
diskettes":A$=DSKI$(0,0)
20 ID=PEEK(PEEK(&HF351) +
256 * PEEK(&HF352) + 21)
30 IF ID = &HF8 OR ID = &HF9
THEN LOCATE 24,10: PRINT
"Diskette heeft :"ID-&HF7;
"zijde(n)" ELSE PRINT
"Onbekend !!"
```

SAVE(n) met bijvoorbeeld:

1OF2ZIJD.BAS.

Gebruik:

laden met **LOAD"1OF2ZIJD.BAS"** + Return; wachten tot drive-lampje uit is; te onderzoeken disk in de drive doen en op Funktietoets 5 (RUN) drukken.

GEBRUIK VAN SECTORKOPIEERPROGRAMMA'S

Ze zijn er inmiddels in allerlei soorten en maten onder uiteenlopende benamingen: BigCopy, 360Kcopy, Copie700, Seccopy enzovoorts, maar hebben allemaal ongeveer dezelfde werking: de COMPLETE inhoud van een disk wordt gekopieerd naar een andere disk.

En daar zit 'm dan ook net nu de kneep: er wordt een VOLLEDIGE kopie van een GEHELE diskette gemaakt. Het is dus NIET mogelijk om via zo'n programma de inhoud van bijvoorbeeld twee diskettes samen te voegen op een diskette !!

Ik geef het maar weer even door want nog steeds hoor ik praktijkervaringen van mensen die dit effect over het hoofd hebben gezien met soms bepaald rampzalige gevolgen (de disk, waarop gekopieerd wordt wordt immers volledig overschreven !!).

GEBRUIK VAN EEN RAM-DISK

Als u het artikel "Tweede of derde drive op uw MSX-2" in het vorige nummer hebt gelezen dan hebt u natuurlijk onmiddellijk stappen ondernomen om de werkelijk schitterende produktie van Job van Broekhuijze in uw bezit te krijgen: een stuk Public Domain-software waardoor u de beschikking krijgt over een ECHTE Ram-disk (Een C:-drive waarop ALLE MSX-files, dus ook machinetaal enzovoorts naar toe of vanaf gekopieerd enzovoorts kunnen worden en dat in een razend snel tempo. Buitengemeen !).

Denk bij het gebruiken daarvan echter aan het volgende:

- Als u (onder Basic) de C-drive als de Default-drive wenst te gebruiken (door eerst onder DOS achter de A> prompt van DOS C: (Return) en daarna BASIC (Return) in te toetsen) zorg er dan voor dat de file COMMAND.COM eerst naar de C-drive is gekopieerd (COPY COMMAND.COM C:). Doet u dat niet dan leidt een CALL SYSTEM tot een alleen door een Reset op te lossen Opstart-foutmelding van het systeem!

U denkt er toch aan dat een Ram-disk een electronisch gesimuleerde disk-drive is ?!

Oftewel:

als u de computer uitzet dan is de inhoud van die electronische drive verdwenen!

Dus:

VOORDAT u de machine reset of uitzet (dat rijmt !) eventuele bestanden of iets ander waardevols in de Ramdisk eerst weer op diskette zetten!!

(COPY C:naam/namen A: onder DOS of COPY "C:naam/namen" TO "A: onder Basic).

CP/M 3.0 (CP/M Plus)

Het blijft voor mij verwonderlijk (en verdrietig tegelijk) dat er zoveel zeer fraaie programmatuur voor ons toch al zo plezierig te hanteren computersysteem in omloop is, die via de officiële kanalen niet (of nauwelijks) te verkrijgen is en waaraan dan ook geen enkele algemene bekendheid wordt gegeven.

Een treffend voorbeeld hiervan is de in 1987 in Duitsland door RVS Datentechnik uitgebrachte MSX2-versie van

MSX-MOZAIK The Best

CP/M 3.0 (ook CP/M Plus genoemd).

CP/M 3.0 is namelijk een zeer compleet, volwassen EN ZEER SNEL Operating system voor onze MSX 2-machines.

Om maar eens wat te noemen:

* On line-Help faciliteiten over alle systeem-commando's, faciliteiten en zelfs de meegeleverde utilities

* Meegeleverd worden allerlei zeer nuttige programma's, zoals:

- een full screen tekst-editor;

- een sector-copieer programma;
- een RAM-disk (maximaal 250 K);
- een "relocatable" Macro-assembler;
- een disassembler en Hexdump-programma;
- een Link-programma;
- communicatie-programma's;
- conversie-programma's voor het omzetten van MSX naar CPM/3 en omgekeerd;
- enzovoorts.

Conclusie:

allerlei zaken die bij "gewoon MSX" via apart te laden programma's, zoals MT Debug, DevPack, Ram-disk enzovoorts gerealiseerd moeten worden zijn bij dit systeem al standaard voorhanden!

* Zeer snelle uitvoering van programma's (Bijvoorbeeld dBASE II en Wordstar: de snelheid is hierbij ten opzichte van de MSX DOS-versies ongeveer verdubbeld!).



Probleem is nu dat dit voortreffelijke pakket voor zover ik weet niet ergens in een winkel voor u klaar ligt (Waarom?).

Het klinkt gek, maar u zult dus uw toevlucht moeten nemen tot het "grijze circuit" (de "verzamelaars" om het maar positief te benaderen) als u belangstelling hebt voor dit pakket (en waarom zou u niet) OF... er moeten ergens tot het legale circuit behorende lieden wakker schrikken en zorgen dat CP/M 3.0 (en de talloze andere fraaie programma's, zoals dBASEII, SuperCalc 2 enzovoorts.) toch nog op legale wijze verkregen kunnen worden.

Een tip alvast als u CP/M gaat gebruiken:

het kopiëren van files gaat net andersom dan bij MSX Basic of DOS het geval is:

- MSX = COPY van (bijvoorbeeld A:) naar (B: dus)

- CP/M = PIP op (bijvoorbeeld A:) is (B:dus). Oft wel:

PIP A:=B:NAAM.BAS

(Op drive A: wordt gekopieerd van drive B: en -inderdaad- het COPY commando heet onder CP/M PIP).

SPREADSHEETS

In de vorige aflevering van deze rubriek hebben we in het algemeen iets verteld over tekstverwerking en database-toepassingen als twee van de drie meest voorkomende computer-toepassingen. Als derde van die toepassingen geldt de **Spreadsheet:** een in computertermen zeer bekend begrip is en dat in het Nederlands vaak wordt vertaald in **Rekenblad.**

Om het rijtje algemene verhalen af te maken in deze aflevering een paar zinnen over het gebruik van spreadsheet-programma's (voor de MSX zijn de bekendste programma's waarschijnlijk Home Office 2 en Ease. Probeer echter ook eens Super Calc in bezit te krijgen).

Welnu:

een spreadsheet-programma is ingericht om gegevens te verwerken en te bewerken, waarbij het de meeste aandacht zal uitgaan naar getallen. Want: naast stukken tekst en getallen biedt zo'n programma mogelijkheden om in ieder geval met die getallen bepaalde bewerkingen uit te voeren, zoals het vermenigvuldigen, optellen enzovoorts van bepaalde (groepen van) getallen.

Een spreadsheet (rekenblad) wordt daarvoor door het programma ingedeeld als een matrix (denk aan een vel ruitjespapier) waarbij elk ruitje (in bijna elk spreadsheet-programma ***CEL*** genoemd) van dat blad een unieke plaatsaanduiding op het blad heeft (de celcoördinaten), bijvoorbeeld:

zie ontwerptekening hieronder

```
 |   A    |   B    |   C    |   D    |   E   |
-|--------|--------|--------|--------|-------|
1| MAAND  | GAS    | WATER  | ELECTR |TOTAAL|
-|--------|--------|--------|--------|-------|
2| jan.   | 100    | 10     | 75     | 185   |
-|--------|--------|--------|--------|-------|
3| feb.   | 110    | 10     | 80     | 200   |
-|--------|--------|--------|--------|-------|
4|        |        |        |        |       |
```

De cel met de Tekstinhoud MAAND heeft in dit voorbeeld (Super Calc 2) de coördinaten A1, terwijl in cel D3 het g etal 80 is opgenomen.

Dus:

cel C1 heeft een Tekst-inhoud (WATER) en C2 het getal 10.

Waarom die coördinaten? Omdat je met de inhoud van een cel of cellen kunt manipuleren. Bijvoorbeeld door in een cel een formule te plaatsen, ongeacht of het gaat om een rekenkundige og een logische formule.

In het voorbeeld bevatten de cellen E2 en E3 de optelsom van de 3 links daarvan gelegen cellen. Welnu, door een desbetreffende formule in de beide cellen op te nemen wordt die optelsom door het spreadsheet-programma gemaakt. Bij Super Calc 2 bijvoorbeeld staat dan in cel E2 de formule SUM(B2:D2) en in cel E3 de formule SUM(B3:D3).

De aardigheid is nu dat zodra je een waarde in een van de getal-cellen verandert automatisch ook alle rekenkundige bewerkingen opnieuw worden uitgevoerd. Als je in het voorbeeld dus het gasverbruik in januari van 100 verandert in 120 dan wordt de optelsom in de totaalkolom automatisch bijgewerkt (tot 205).

Met dit principe kunnen zeer complexe en ingewikkelde berekeningsmodellen worden opgesteld, waarbij de grote kracht van een spreadsheet is

gelegen in dat automatisch uitvoeren van alle in het rekenblad aangegeven bewerkingen.

Oh ja, ik heb het al eens eerder geschreven: via Super Calc 2 aangemaakte spreadsheets zijn 100% uitwisselbaar tussen het MSX-systeem en IBM compatible machines (zelfs IBM PS/2 model 50)! ***De enige beperking is hierbij gelegen in de grootte van de files*** (bij een PC kunnen dat zeer grote spreadsheets zijn die op de MSX alleen GELEZEN kunnen worden).

NOG IETS OVER dBASE II

Gezien de reacties op de vorige aflevering is het onderdeel over het programma dBASE II van Ashton Tate met de nodige belangstelling gelezen, vandaar hierbij nog enige aanvullende informatie (toch naar een aparte rubriek met dBASE II-tips en truuks? Laat eens wat van jullie horen hoe jullie hierover denken!?).

Naar mijn mening is bij dBASE II sprake van het krachtigste pakket voor gegevensverwerking op onze MSX 2-machines (hooguit benaderd door het echter nauwelijks bekende en in feite niet verkrijgbare T-maker IV).

dBASE II is namelijk een voorbeeld van een Database-management-systeem, een hele mond vol maar het is dan ook niet gering wat er geboden wordt.

In vogelvlucht (opnieuw) een greep uit de kenmerken van dit pakket:

* dBASE is ingericht om gegevens te verwerken die zijn opgeslagen in bestanden. Om maar weer het voorbeeld van de kaartenbak met de ledenadministratie van een vereniging te gebruiken: die kaartenbak wordt opgenomen in een database-bestand (standaard-extensie bij dBASE .DBF).

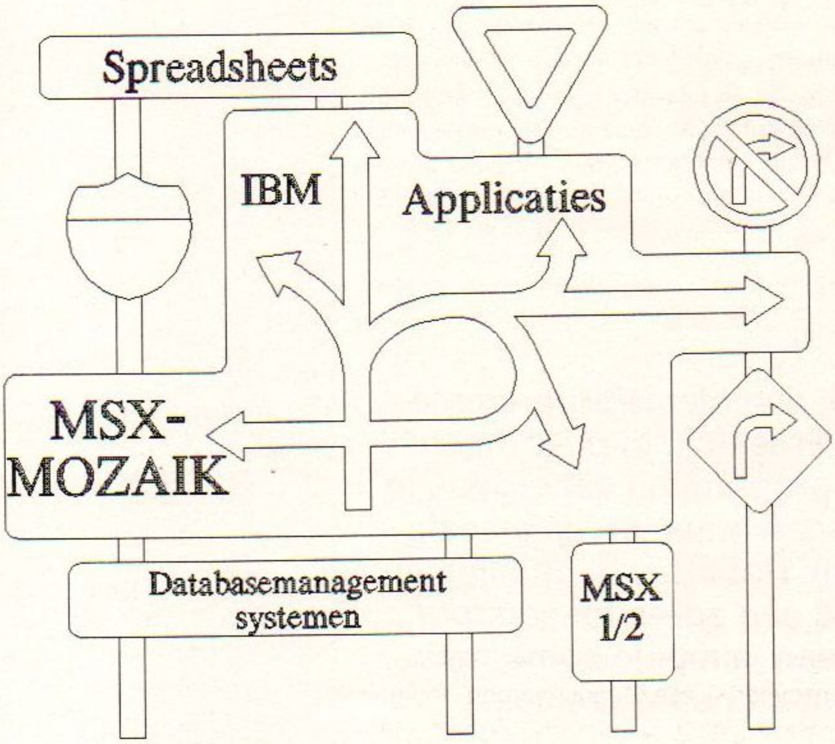
Zo'n bestand moet om te beginnen gecreëerd worden (CREATE), waarbij de bestandsgegevens (naam, soort en lengte van de velden) moeten worden ingegeven en kan daarna telkens gebruikt worden (USE commando).

* Het standaard-zoekbegrip voor de kaarten (RECORDS) uit een bestand is bij dBASE het record-nummer. Desgewenst kan echter een veld (of meerdere velden) als tweede (of derde enzovoorts) zoekbegrip worden gepromoveerd, door de database op dat veld (of die velden) te INDEXeren.

Standaard-extensie voor dergelijke indexfiles is bij dBASE .NDX. Als de database nu wordt bijgewerkt met nieuwe kaarten, wijziging van kaarten enzovoorts dan worden die index-files automatisch bijgewerkt.

* Voor het maken van overzichten (op het scherm of op de printer) uit een bestand beschikt dBASE II over een REPORT-generator. De wijze van opmaak van die overzichten wordt aan die rapporten-generator medegedeeld waarna ze op elk moment opgeroepen kunnen worden.

* Hoewel alle handelingen (en dat zijn er zeer veel) als directe commando's kunnen worden ingevoerd zullen ervaren dBASE-gebruikers gebruik maken van de bij dBASE behorende PROGRAMMEERTAAL. Met die program-



Er zijn op die manier over de hele wereld talloze commerciële toepassingen op de markt gebracht, meestal in de vorm van een door Ashton Tate vervaardigde speciale RUNTIME-versie van zo'n toepassing. Ik ken bijvoorbeeld een door het softwarehuis PSS onder de naam FRIDAY voor de MSX ontwikkeld kaartenbakprogramma en een door de Philips Onderwijswerkgroep voor de MSX ontwikkeld pakket voor het voeren van de administratie van een basisschool.

Einde van deze tiende aflevering. Voor elk wat wils naar ik hoop (zo niet, dan toch!). Veel plezier met alles waar plezier aan te beleven is, bijvoorbeeld: MSX ze !

meertaal kunnen namelijk speciale commando-bestanden worden gemaakt (standaard-extensie .CMD) waarbij allerlei zaken, zoals het openen van bestanden, het aanbieden van een beeld op de monitor waarbij duidelijk voor de gebruiker de nodige invoerhandelingen via het toetsenbord worden aangegeven en het uitvoeren van gegevens naar bijvoorbeeld een printer voor de gebruiker op automatische wijze worden verricht.

Met andere woorden: via dergelijke commando-bestanden is het mogelijk om een complete toepassing te vervaardigen, waarbij een gebruiker eigenlijk niet eens hoeft te merken dat hij met een dBASE II-toepassing bezig is.

FREEKICK.

Van Filosoft ontvingen wij een nieuw programma voor de MSX-2 machines. Freekick, in pc-kringen bekend als Sidekick, is een programma dat ergens in een vrij deel van het geheugen staat terwijl u bezig bent met een ander program. Het nut van dit alles is dat wanneer u bijvoorbeeld een adres tussendoor moet opzoeken u middels een simpele combinatie van toetsen even overstapt naar Freekick.

U bekijkt de gegevens en kunt vervolgens terug gaan naar het programma waar u mee bezig was.

Dit zogenaamde memory-residente programma moet eerst van schijf worden geladen. De programmaschijf is beveiligd tegen het maken van een kopie-backup. Dat vind ik voor een dergelijk programma een sterk minpunt. Het is immers handig wanneer je dit programma op de schijf kunt zetten bij het programma dat samen met FK kan samenwerken.

Wat is zoal mogelijk met Freekick. Freekick herbergt een agenda, calculator klok, alarm, telefoon- en adressenlijst en meerdere tabellen.

Met de agenda kunt u uw afspraken vastleggen op diskette. Wanneer u de agenda activeert staat de datum tussen pijltjes en de dagen waarop afspraken zijn vastgelegd worden aangegeven met een asterix. Met de cursor kunt u naar die datum en de tekst van die afspraak komt op het scherm.

De calculator is behoorlijk uitgebreid. Zo kunt u rekenen met decimale, hexadecimale en binaire getallen. Worteltrekken, machtsverheffen, sinus, cosinus en tangens ontbreken ook niet, evenmin als het geheugen.

U kunt een alarmtijd instellen zodat u op tijd naar bed gaat. U wordt gewaarschuwd door middel van een fluittoon en het scherm verandert van kleur.

Met de klok kunt u een digitaal klokje in beeld brengen. Jammer genoeg blijft dit klokje niet in beeld als u teruggaat naar het programma.

Met de telefoonlijst kunt u maximaal 75 kaarten aanmaken. Per kaart heeft u 5 vaste velden, te weten naam, adres, postcode woonplaats en

MSX-MOZAIK
nummer 6, 1988

Hoofredacteur: Dirk Scheper.

Redacteuren: J. van Roshum, J.van der Berg, C. Hordijk, C. Lindthout, A.A. Havenaar.

Redactie-adres: Batterijlaan 39, 1402 SM Bussum.

Vormgeving: Dirk Scheper

Druk: Salland, Deventer. Verspreiding: Betapress, Gilze.

MSX-MOZAIK is een twee-maandelijks blad voor de MSX-gebruikers. Het wordt naar alle

geïnteresseerden op MSX-gebied gezonden.

Het abonnement bedraagt fl. 35,00 per jaar. In België Bf. 700 per jaar.

Losse bladen: fl. 6,26/Bf. 200 Dubbelnummer: fl. 7,95/Bf. 240

Bankrelatie: Amrobank 45.98.38.008 Postbank 136.70.88

Kopij en advertenties dienen uiterlijk drie weken voor het verschijnen van het eerstvolgende nummer aanwezig te zijn.

Adresveranderingen: Zend uw nieuwe adres in, vergezeld van het oude adres, vier weken voor dat u gaat verhuizen. Vergeet niet de nieuwe postcode te vermelden.

telefoon. U kunt op alle velden sorteren.

Freekick heeft de beschikking over vier tabellen. Filosoft heeft de eerste twee al voorzien van de Ascii- en toetsentabel. De andere twee kunt u zelf voorzien van informatie. Deze tabellen maakt u aan met een tekstverwerker. Freekick werkt met windows. Deze kunt u zelf een plaats geven op het scherm. Bent u tevreden dan kunt u die instelling laten vastleggen op schijf. Freekick werkt uitsluitend op MSX-2 computers. Dit ligt in het feit dat Freekick gebruik maakt van de memorymapper. Dit impliceert dat comerciële of eigen gemaakte programma's, die ook gebruik maken van de mapper, zullen crashen met Freekick.

Volgens de handleiding is het ook mogelijk om met FK onder DOS te gaan. Na run "FK" en ok. geven we de poke&hf346,1 en na return 'call system'. Vervolgens dient dan de DOS-prompt te verschijnen. **Helaas ging dit tijdens de test regelmatig fout en ging de machine in een reset.** Was het uiteindelijk gelukt en wilden we Dbase starten ging het vaak alsnog fout. We hebben hierover nog geen kontakt gehad met Filosoft, mogelijk is dit probleem opgelost. Met Tasword 2 verliep alles prima. Snel even naar FK om een adres te checken enzovoorts. Om elf uur bedtijd en rats daar gaat het alarm. Ook met basicprogramma's waren er geen problemen, echter wel met een machinetaal spelletje, na een sidekick naar Freekick en retour stond het spel zo vast als een huis en was de resetknop nog het enige middel.

Overigens moet je voor de agenda de schijf bij de hand houden daar deze wordt verlangd bij activering.

Een nadeel vind ik ook dat FK na een reset uit het geheugen wordt gewist. Dat dit anders kan blijkt uit het reeds eerder besproken programma Ramdisk. Ook zou het handig zijn geweest wanneer tijd en datum vanuit FK konden worden aangepast.

Op de schijf staat vanaf de versie 2.1 ook nog een hulp-programma waarmee de schermen en/of de gegevens uit de telefoonlijst kunnen worden afgedruktt. **Freekick kan ik aanbevelen bij degene die veel met Tasword 2 werkt en regelmatig een adresboek moet raadplegen of telkens weer z'n pocketcalculator loopt te zoeken. Ook voor basic programmeurs is Freekick een uitkomst.** Handige routines en een lijst met de gebruikte variabelen enzovoorts zijn simpel in de tabel- schermen van Freekick te plaatsen en daarmee direct onder handbereik.

Het gebruik van de agenda zal wel tot wat spelen beperkt blijven. Die ervaring heb ik zelf al met Ease. Er gaat niets boven een normale zakagenda die je overal mee naar toe kunt slepen. Overigens, de Ease gebruikers kunnen zich de aanschaf van dit programma besparen. Ease biedt namelijk dezelfde mogelijkheden naast de vele andere pakketten.

Op de MSX-beurs in Den Haag werd dit programma als kennismaking aangeboden voor fl. 69,00. Deze prijs lijkt mij hoog genoeg. **Voorwaarde is echter dat het programma ook goed samen werkt met MSX-DOS zoniet dan verkleint dat de mogelijkheden aanzienlijk** en vind ik de prijs te hoog. Informeer dus eerst bij Filosoft of voornoemde problemen zijn verholpen.

DELTA-BASIC vervolg (3).

DELTA-SPEEDER ROUTINE.

Filosoft is met een nieuwe update van DELTA-BASIC uitgekomen. Aan deze versie (1.05) zijn geen nieuwe commando's toegevoegd. Wel zouden een paar bugs verwijderd zijn en wat routines versneld. Vergeleken met de 1.04 is versie 1.05 niet veel sneller. Het snelheidsverschil met 1.00 versie is echter aanmerkelijk. In dit artikel zullen onder andere ingaan op de snelheid van DELTA-BASIC en hoe deze vergroot kan worden.

BUGS

De paar bugs die wij in de vorige versies gevonden hebben zijn ook nog in versie 1.05 aanwezig. Er zijn nog steeds twee commando's die tot een reset kunnen leiden. Regelmatig saven bij de eerste experimenteren met DELTA-BASIC is daarom aan te raden. **De bugs die tot problemen kunnen leiden zijn RESTORESCREEN, MERGPROC (heel soms raakt het programma in de war) en CALL MEMINI.** Nu is een reset bij gebruik van de eerste twee genoemde commando's wel te vermijden (zie vorige uitgaven MOZAIK). Helaas is dit niet het geval bij het commando CALL MEMINI. Bij DELTA-BASIC is pagina 3 (0000-4000) in principe beschikbaar voor een MEMORY-DISK van 16 kbyte. Men moet dan niet tegelijkertijd de commando's COMMON, CHAIN, STORESCREEN en RESTORESCREEN gebruiken. De MEMORY-DISK is goed voor allerlei handelingen met ASCII-strings. Helaas leidt CALL MEMINI tot een reset onder DELTA-BASIC, maar MSX-MOZAIK heeft hiervoor de oplossing gevonden!

MEMORY DISK EN DELTA-BASIC

DELTA-BASIC verandert diverse HOOKS. Een van de HOOKS die omgebogen wordt naar de routines van DELTA-BASIC is de HTIMI HOOK (FD9F). Door de HTIMI HOOK NA HET LADEN van DELTA-BASIC weer om te buigen naar het oorspronkelijk inspring-adres van de MSX-2 subrom, is dit probleem te verhelpen. We hebben met dit gegeven een routine hiervoor geschreven. Het bleek echter al snel dat deze routine andere MSX-2 computers tot een reset leidde. Het

bleek dat het inspring-adres naar de subrom verschillend was per MSX-2 computer. Zelfs in de 8235 versie 2.1 bleken verschillende MSX-2 subroms te zitten. De routine voldeed dus niet. We hebben daarom een soort installatie programmaatje gemaakt die zelf weer een routine aanmaakt die waarschijnlijk wel op iedere MSX-2 computer zal werken. Met deze routine wordt een MEMORY DISK genstalleerd van 16 kbyte. (call memini(16000). Een grotere memory-disk zou het DELTA-BASIC programma overschrijven.

DE NIEUWE RAM DISK

Sinds enige tijd circuleert de RAM-DISK in Nederland. Dit programma is waarschijnlijk een gemodificeerd programma afkomstig van de Sony RAM-DISK cartridge ooit in Japan uitgebracht. In Japan zijn RAM-DISK cartridges tot 1024 kbyte uitgebracht. Het RAM-DISK programma laat alle diskhandelingen toe die ook met een gewone disk mogelijk zijn. Deze RAM-DISK maakt geen gebruik van de pagina's die door DELTA-BASIC gebruikt worden.De RAM-DISK routine kan dus wel kan samenwerken met DELTA-BASIC!. Op deze manier heeft men minimaal 59 kbyte vrij. Onze ervaring is echter dat de RAM-DISK soms crasht. De vrije ruimte wordt dan plotseling zeer klein. Daartegen werkt de in de computer ingebouwde MEMORY DISK probleemloos en is altijd ter beschikking voor manipulatie van ASCII bestanden.

SNELHEID

Om te kijken wat het effect van DELTA-BASIC was op de snelheid van de MSX-computer hebben we een eenvoudig testje uitgevoerd met het volgende programmaatje:

```
10 TIME=0
20 PRINT TIME
30 FOR X=1 to 1000:NEXT
40 PRINT TIME
```

Het commando time leest de teller op het JIFFI adres af (FC9E). Deze teller wordt telkens een waarde verhoogd door de VDP interrupt. Dit gebeurt ongeveer 50 keer per seconde. Door de waarde van time te delen door 50 krijgt men dus het aantal seconden. Sommige routines zoals het laden van cassette schakelen de VDP interrupt uit. JIFFI wordt dan niet verhoogd.

Bij opstarten geeft de 8235 voor time 83 als dit programmaatje wordt gedraaid. Door X te vervangen door X% kan TIME terug gebracht worden tot 29. X% is een integer variabele. Voor de vergelijking hebben we van double precision variabelen gebruik gemaakt.

PROGRAMMA	TIME	MET SPEEDER
KUN (X) BASIC	5	N.V.T.
INTEGER VAR (X%)	29	N.V.T.
NORMAAL (X)	83	N.V.T.
DELTA 1.05	149	87
DELTA 1.04	152	87
DELTA 1.00	939	87

Het is duidelijk dat de KUN of X-BASIC compiler het snelste is. Wij

zijn er echter nog niet uit hoe we X-BASIC en DELTA-BASIC tegelijk zouden kunnen laten werken op een MSX-2. Ons idee is dat dit niet onmogelijk zou moeten zijn.

DELTA-BASIC 1.04 en 1.05 zijn bijna 2 keer trager dan MSX-2 BASIC. De 1.00 versie is echter meer dan 10 keer trager. Merk wel op dat dit alleen voor deze test-routine geldt. Het printen op het scherm zal niet veel trager gebeuren. De versie 1.00 is te traag, terwijl de snelheid van 1.04 en 1.05 niet als hinderlijk ervaren werden.

DELTA-BASIC VERSNELD

We hebben in het dubbelnummer reeds vermeldt dat we een ml routine voor het versnellen van DELTA-BASIC hadden Dit routine had echter niet de geschikte vorm voor publicatie. Het belangrijkste probleem was een goed geheugenplekje te vinden. Omdat DELTA-BASIC de start van BASIC (&H8000) al iets opschuift, leek het ons handig de BASIC nog wat verder op te schuiven en onze routine op de vrijgekomen geheugenplaats neer te zetten. Een nadeel hiervan is dat niet snel een BASIC ml loader geschreven kan worden voor dit doel. Er zou dan vanuit dataregels op plaatsen worden gepookt die op hetzelfde moment ook door het BASIC programma worden bezet. Een crash is dan onvermijdelijk. Het stukje machinetaal van DELTA-SPEEDER wordt daarom eerst aangemaakt en op disk gesaved.

We hebben de routine die het mogelijk maakt om de MEMORY DISK te gebruiken samen met de versneller in een enkel utility gecombineerd. Het installatie programmaatje maakt dus twee files aan. Voor MSX-1 gebruikers is de bin-file alleen natuurlijk voldoende. De routine zal waarschijnlijk ook probleemloos werken op een MSX-1 computer. De commando's voor de MEMORY DISK werken natuurlijk niet op een MSX-1 computer. DELTA-SPEEDER zoekt zelf uit of er een MSX-1 of MSX-2 computer aangesloten in het installatie programma.

Het effect van de DELTA-SPEEDER is te zien in de tabel. Met deze utility krijgt U dus praktisch de oorspronkelijke snelheid van MSX BASIC terug.

HOE WERKT DELTA-SPEEDER

DELTA-BASIC maakt gebruik van een aantal HOOKS. Een van deze HOOKS (HTIMI) is al aan de orde geweest. De andere belangrijke HOOK is de HGONE HOOK (FF43). Als men deze HOOK afbuigt dan is zal de BASIC-token waarmee de interpreter bezig is in register A af te lezen. Door een software-matige filter in te bouwen die alleen DELTA-BASIC tokens naar de DELTA-BASIC interpreter doorstuurt, zal DELTA-BASIC alleen ingeschakeld worden als dit nodig is. De normale MSX-tokens worden direct weer doorgestuurd naar de MSX-2 interpreter.

Om de zaak af te ronden moet ook de printer HOOK (HLPTO; FFB6) worden omgebogen naar de DELTA-SPEEDER routine. **In de toekomst zullen wij nog wat routines publiceren in MSX-MOZAIK waarbij zowel DELTA-BASIC als de DELTA-SPEEDER nodig zijn.**

```
    10 ' **************************
    20 ' *                        *
    30 ' * DELTASPEEDER (C) CHS    *
    40 ' *                        *
    50 ' * VERSION 1.0            *
    60 ' *                        *
    70 ' * MSX-MOZAIK 5-88        *
    80 ' **************************
    90 '
    100 'SAVE"DELTA.MOZ"
437 110 CLS
389 120 IF PEEK(&HF676)<5 THEN 150 ELSE P
    RINT"RUN DIT PROGRAMMA ZONDER DELTA-B
    ASIC !!!"
257 130 PRINT "ZET COMPUTER UIT EN START
    DIT PROGRAMMA OPNIEUW"
148 140 PRINT" UITZETTEN EN NIET RESETTEN
     DUS A.U.B.":END
165 150 PRINT" MOMENT"
585 160 OPEN"DELT3.HLP" FOR OUTPUT AS #1
250 170 IF PEEK(&H2D)=0 THEN GOTO 280
    'MSX(1)
551 180 PRINT#1," 20 CLS:PRINT"+CHR$(34)+
    "MOMENT"+CHR$(34)
163 190 PRINT#1," 30 FOR X=1 TO 1500:NEXT
     'STOPPEN DISKDRIVE"
624 200 PRINT#1," 40 DEFUSR=&H41:A=USR(0)
    "
785 210 PRINT#1," 50 POKE &HFD9F,&HC9"
656 220 PRINT#1," 60 POKE &HFDA0,&H";HEX$
    (PEEK(&HFDA0))
747 230 PRINT#1," 70 POKE &HFDA1,&H";HEX$
    (PEEK(&HFDA1))
838 240 PRINT#1," 80 POKE &HFDA2,&H";HEX$
    (PEEK(&HFDA2))
770 250 PRINT#1," 90 POKE &HFD9F,&H";HEX$
    (PEEK(&HFD9F))
882 260 PRINT#1,"100 DEFUSR=&H44:A=USR(0)
    "
245 270 PRINT#1,"110 CALL MEMINI(&H4000)"
956 280 PRINT#1,"120 DEFUSR=&H8068"
682 290 PRINT#1,"130 BLOAD"+CHR$(34)+"DSP
    D1.BIN"+CHR$(34)+",-&H1000:A=USR(0)"
351 300 CLOSE #1
    310 '
    320 '  ------------------------------
    330 '----inlezer----------
    340 '  ------------------------------
    350 '
388 360 RESTORE330:FORR=&H9068TO&H90DA
291 370 READA$:POKE R,VAL("&H"+A$):NEXTR
402 380 DATAF3,3E,C3,32,B6,FF,21,D1:'8068
894 390 DATA80,22,B7,FF,3E,C3,32,43:'8070
130 400 DATAFF,21,91,80,22,44,FF,3E:'8078
365 410 DATAD8,32,76,F6,3E,DA,32,C2:'8080
986 420 DATAF6,32,C4,F6,32,C6,F6,FB:'8088
640 430 DATAC9,FE,82,38,39,FE,8C,28:'8090
901 440 DATA35,FE,92,28,31,FE,93,28:'8098
739 450 DATA2D,FE,97,28,29,FE,9E,28:'80A0
520 460 DATA25,FE,9F,28,21,FE,A8,28:'80A8
595 470 DATA1D,FE,B2,28,19,FE,B6,28:'80B0
518 480 DATA15,FE,BA,28,11,FE,C5,28:'80B8
597 490 DATA0D,FE,D2,28,09,FE,D4,28:'80C0
779 500 DATA05,FE,D8,28,01,C9,C3,04:'80C8
145 510 DATA80,FE,0D,C0,3E,1A,C9,00:'80D0
297 520 DATA00,00,00,00,00,00,00,00:'80D8
378 530 BSAVE"DSPD1.BIN",&H9068,&H90DA
862 540 PRINT"KLAAR"
202 550 PRINT" NEEM NU DE ORIGINELE DELTA
    -BASIC DISK"
183 560 PRINT" START DELTA BASIC OP" "
350 570 PRINT" RUN DAN PAS HET PROGRAMMA
    DELT3.HLP"
419 580 PRINT" DAT ZOJUIST OP DEZE SCHIJF
     IS AANGEMAAKT"
```

BEWERKEN.BAS

Dit programma van de Franstalige Belgische MSX-FAN CLUB, vertaald en aangepast door Haye Bouwman, maakt het mogelijk, digitale MSX computerbeelden achteraf bij te werken en/of aan te vullen. Die beelden kunnen zijn van simpele tekeningen tot de mooie plaatjes van bijvoorbeeld computerspellen. Voorwaarde is wel, dat ze op het schijfje met BSAVE gesaved zijn Verder dient de extensie van de naam, SCR, SC8 of PIC te zijn.

De eigenlijke bewerking kan naar keuze gedaan worden, met joystick, klavier, muis of tekentablet.

Na het opstarten, vraagt het programma om de diskette met beelden in de drive te plaatsen en het gewenste invoerorgaan te kiezen. Als alles goed gedaan is, krijgt men de mogelijkheid het scherm te centreren. Daarna verschijnt de directory van de op het schijfje gevonden bewerkbare beelden. Met de cursortoetsen kan men een hiervan kiezen en door op RETURN te drukken inladen. Vervolgens wordt met de spatiebalk twee menu's opgeroepen, welke voor zichzelf spreken. **Het is echter raadzaam notities te maken, omdat ze in de complete vorm niet meer terug komen.** Door weer op de spatiebalk te drukken, komt het gewenste beeld op het scherm, met links boven een rechthoekig kadertje. Dit duidt het gebied aan waarbinnen een onderliggend beeld bewerkt kan worden.

Met joystick of cursortoetsen enzovoorts kan het kadertje over het beeld worden bewogen naar de plaats welke men wil bewerken. Door op vuurknop of spatiebalk enzovoorts te drukken fixeert men die plaats. Na enige tijd **- het programma werkt vrij traag -** verschijnt er heel wat op het scherm. Boven een beknopt menu, een palet met 256 kleuren en daaronder een vergroting van het gekozen deel van het beeld. Rechtsboven is dit deel op ware grootte te zien en daaronder de schrijf- of tekenkleur. Linksboven bevindt zich tenslotte de kruisvormige cursor, die eerst bewogen moet worden naar de gewenste kleur - fixeren met RETURN - en dan naar de plaats waar men met het bewerken wil beginnen. Door op vuurknop te drukken, fixeert men steeds de kleur op een positie.

Door de knop ingedrukt te houden kan men na enige oefening ook vloeiend tekenen; uiteraard in dezelfde kleur. Met F2 kan met naar een ander gebied gaan enzovoorts Is men klaar dan geeft F3 de mogelijkheid het bewerkte beeld te saven naar diskette.

Enige oefening is wel nodig om vooral bij ingewikkelde bewerkingen tot een goed resultaat te komen. De mogelijkheden van het programma beperken zich zeker niet tot retoucheren, maar men kan ook toevoegen wat men wil, in de kleur die men wil. Te denken valt ook aan onderschriften en titels.

```
    1990 '                   Muis rou
    tine
577 2000 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14
    )
165 2010 IF GG=2 THEN GOSUB 2310 ELSE RET
    URN
782 2020 IF STRIG(3)=-1 THEN IF POINT(X+4
    ,Y+4)<>CO THEN CC=POINT(X+4,Y+4):LINE
    (205,50)-(253,69),CC,BF:GOTO 1020
138 2030 IF (STRIG(1)=-1 AND Y>66) AND PO
    INT(X+4,Y+4)<>CO THEN PAINT(X+4,Y+4),
    CC,CO:GOSUB 1060: ELSE IF (STRIG(1)=-
    1 AND Y<66) THEN CC=POINT(X+4,Y+4)
104 2040 RETURN
    2050 '                  Tablet ro
    utine
527 2060 A=PAD(0):X=PAD(1):Y=PAD(2)
183 2070 IF GG=2 THEN GOSUB 2310 ELSE RET
    URN
761 2080 IF STRIG(0)=-1 THEN IF POINT(X+4
    ,Y+4)<>CO THEN CC=POINT(X+4,Y+4):LINE
    (205,50)-(253,69),CC,BF:GOTO 1020
207 2090 IF (PAD(3)=-1 AND Y>66) AND POIN
    T(X+4,Y+4)<>CO THEN PAINT(X+4,Y+4),CC
    ,CO:GOSUB 1060 ELSE IF (PAD(3)=-1 AND
     Y<66) THEN CC=POINT(X+4,Y+4)
094 2100 RETURN
776 2110 END
    2120 '                   Uitvegen
     (F4)
740 2130 IF Y>66 THEN A=X:B=Y:SET PAGE 0,
    1:CG=POINT(SX+INT((A+4)/5),SY+INT((B-
    67)/5)):SET PAGE 0,0:A=((INT(A/5))*5)
    +1:B=((INT((B-71)/5))*5)+72:LINE (A+5
    ,B+5)-(A+8,B+8),CG,BF:PSET(204+INT((X
    +4)/5),10+(INT(Y-67)/5)),CG
106 2140 RETURN
    2150 '                    Spritek
    leur
585 2160 SP=SP+1:IF SR=1 AND SP>15 THEN S
    P=1 ELSE IF SR=0 AND SP>255 THEN SP=1

115 2170 RETURN
    2180 '               Centrering va
    n het scherm
552 2190 PX=X:PC=Y:Y=0:X=0:BC=2:ON YC GOS
    UB 1880,1880,1990,2050
081 2200 IF YC=1 OR YC=2 OR YC=3 OR YC=4
    THEN A=STICK(0)
388 2210 IF A=8 OR A=1 OR A=2 THEN Y=Y-1
433 2220 IF A=4 OR A=5 OR A=6 THEN Y=Y+1
302 2230 IF A=2 OR A=3 OR A=4 THEN X=X+1
527 2240 IF A=6 OR A=7 OR A=8 THEN X=X-1
669 2250 IF X>8 THEN X=8 ELSE IF X<-7 THE
    N X=-7
747 2260 IF Y>8 THEN Y=8 ELSE IF Y<-7 THE
    N Y=-7
654 2270 SET ADJUST(X,Y)
277 2280 IF STRIG(0)=-1 THEN X=PX:Y=PY:RE
    TURN
616 2290  GOTO 2200
993 2300  PRINTSTRIG(0);" ";PAD(3);" ";ST
    RIG(1);" ";PAD(12);" ":GOTO 2300
226 2310  IF X>250 THEN X=250 ELSE IF X<-
    3 THEN X=-3
386 2320  IF Y>207 THEN Y=207 ELSE IF Y<-
    3 THEN Y=-3
591 2330  PUT SPRITE 3,(X,Y),SP,1
110 2340  RETURN
```

```
    10 '
    20 '                BEWERKEN VAN COM
    PUTERBEELDEN
    30 '    AUTEUR: HERBET MICHEL voor M
    SX FAN CLUB en FORUM MSX
    40 '
374 50 KEY OFF:CLS:WIDTH80:CLEAR2000,&HD8
    00:OUT 117,12:COLOR 15,0,0:SP=15
176 60 DIM IM$(20)
166 70 CLS:BL=1:BC=1:X=10:Y=10:FOR T=1 TO
     10:KEY T,"":KEY (T)OFF:NEXT T
090 80 LOCATE14,8:PRINT"Plaats nu diskett
    e met te bewerken beel(den)":LOCATE10
    ,12:PRINT"U gebruikt : (J)OYSTICK , (
    K)LAVIER , (M)UIS , (T)ABLET"
831 90 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 90
627 100 IF A$="J" OR A$="j" THEN YC=1 ELS
    E IF A$="K" OR A$="k" THEN YC=2 ELSE
    IF A$="M" OR A$="m" THEN YC=3 ELSE IF
     A$="T" OR A$="t" THEN YC=4 ELSE 90
603 110 SCREEN 0:CLS:ON YC GOSUB 1880,188
    0,1990,2050
435 120 ON ERROR GOTO 1270
143 130 GOSUB 290
960 140 CLS:COLOR 12,0,0:LOCATE 29,10:PRI
    NT"Een ogenblikje a.u.b.":LOCATE 28,1
    5:PRINT"Laden van de directory"
303 150 GOSUB 170:XI=X
765 160 GOSUB 1490
712 170 SD=5:' --> 360k, indien diskette
    720k :SD=7!!!!!!!!!!!!!!!!!!
363 180 X=0:RE=FD:XX=40:ON YC GOSUB 1880,
    1880,1990,2050
897 190 FORI=SDTOSD+3:A$=DSKI$(1,I)
437 200 FORK=0TO511STEP32:B$=""
256 210 IFPEEK(AS+K)<32ORPEEK(AS+K)>123TH
    ENK=K+32:GOTO260
815 220 FORJ=0TO2:B$=B$+CHR$(PEEK(AS+K+8+
    J)):NEXTJ
327 230 IFB$="SCR"ORB$="SC8"ORB$="PIC"THE
    N240ELSEB$="":GOTO 260
635 240 A$="":FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(PEEK(A
    S+K+J)):NEXT:A$=A$+"."+B$
009 250 X=X+1:IM$(X)=A$:ON YC GOSUB 1880,
    1880,1990,2050
576 260 NEXT K,I:NO=X
434 270 RETURN
    280 '
444 290 AS=PEEK(&HF351)+256*PEEK(&HF352)
260 300 FORI=&HD802TO&HD866:READA$:POKEI,
    VAL("&H"+A$):NEXT
    310 '
179 320 DATAF3,DB,A8,32,00,D8,C6,04,D3,A8
    ,F5,AF,32,00,40,3A,00,40,FE,00,28,15,
    F1,C6,04,D3,A8,F5,AF,32,00,40,3A,00,4
    0,FE,00,28,04,F1,C6,04,F5,F1,32,01,D8
    ,3A,00,D8,D3,A8,C9
551 330 DATAF3,3A,01,D8,D3,A8,21,00,00,11
    ,00,40,01,00,40,CD,59,00,3A,00,D8,D3,
    A8,C9,F3,3A,01,D8,D3,A8,21,00,40,11,0
    0,00,01,00,40,CD,5C,00,3A,00,D8,D3,A8
    ,C9
429 340 RETURN
319 350 X=10:Y=10:SX=X:SY=Y:BL=2:ON YC GO
    SUB 1880,1880,1990,2050
668 360 SCREEN 8:SET PAGE 1,1:CLS:SET PAG
    E 0,0:CLS
    370 '                     Kleurenta
    bel
792 380 SPRITE$(1)=CHR$(&H41)+CHR$(&H22)+
    CHR$(&H1C)+CHR$(&H14)+CHR$(&H1C)+CHR$
    (&H22)+CHR$(&H41)+CHR$(&H0)
521 390 A=0:B=8:V=0:W=1
957 400 FOR K=0 TO 3:FOR I=0 TO 224 STEP3
    2:FOR J=A TO 31 STEP4
973 410 Z=J*1.5+(48*K)
542 420 LINE(Z,B)-(Z+4,B+6),I+J,BF
608 430 NEXTJ:B=B+8:NEXTI:A=A+1:B=8:NEXTK

364 440 LINE(204,49)-(254,70),124,B
959 450 LINE(203,9)-(255,38),124,B
938 460 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1:COLOR
     29,0,0
610 470 PRESET(2,0):PRINT#1,"F1:Opnieuw"
859 480 PRESET(85,0):PRINT#1,"F2:Volgende
    "
967 490 PRESET(190,0):PRINT#1,"F3:Stop"
353 500 CLOSE#1
049 510 DRAW"S2BM 203,40D8U4R4U4D8BM 209,
    40D8R4L4U4R2L2U4R2BM 215,40R4D4L4U4D8
    U4F4BM 222,44U8R4D4L4R4D4L4BM 228,40D
    8R4L4U4R2L2U4R2BM 232,40R4L2D8"
591 520 SET PAGE 1,1
566 530 BLOAD I1$,S
    540 '          Keuze van het te vergr
    oten gedeelte
677 550 SR=0:X=SX:Y=SY:GG=1:KEY (5)ON:ON
    KEY GOSUB ,,,,2160
895 560 ON YC GOSUB 1880,1880,1990,2050
067 570 IF X>205 THEN X=205
```

```
172 580 IF X<0 THEN X=0
254 590 IF Y>184 THEN Y=184
176 600 IF Y<0 THEN Y=0
263 610 COPY (X,Y)-(X+50,Y+27),1 TO (204,
    10),0
291 620 LINE (X,Y)-(X+50,Y+27),SP,B
386 630 COPY (204,10)-(254,37),0 TO (X,Y)
    ,1
334 640 IF (PAD(3)=-1 AND YC=4) OR STRIG(
    0)=-1 OR INKEY$=CHR$(13) OR STRIG(1)=
    -1 THEN SX=X:SY=Y:SET PAGE 0,0:GOSUB
    660 ELSE 560
    650 '          Vergroting van het gek
    ozen gedeelte
077 660 Y2=9:VDP(1)=VDP(1) XOR 64
077 670 FOR Y=71 TO 210 STEP 5
182 680 Y2=Y2+1
432 690 COPY (204,Y2)-(254,Y2),0 TO (0,Y)
    ,0
766 700 COPY (204,Y2)-(254,Y2),0 TO (0,Y+
    1),0
802 710 COPY (204,Y2)-(254,Y2),0 TO (0,Y+
    2),0
838 720 COPY (204,Y2)-(254,Y2),0 TO (0,Y+
    3),0
874 730 COPY (204,Y2)-(254,Y2),0 TO (0,Y+
    4),0
788 740 NEXT Y
031 750 X1=51
965 760 FOR X=255 TO 0 STEP-5
175 770 X1=X1-1
002 780 COPY (X1,71)-(X1,212),0 TO (X,71)
    ,0
435 790 COPY (X1,71)-(X1,212),0 TO (X-1,7
    1),0
449 800 COPY (X1,71)-(X1,212),0 TO (X-2,7
    1),0
482 810 COPY (X1,71)-(X1,212),0 TO (X-3,7
    1),0
515 820 COPY (X1,71)-(X1,212),0 TO (X-4,7
    1),0
779 830 NEXT X
520 840 VDP(1)=VDP(1) XOR 64
    850 '                 Kleur van het r
    aster
383 860 X1=0:Y1=66
799 870 DIM TC(256):FOR T=204 TO 254:FOR
    G=10 TO 37:I=POINT(T,G):TC(I+1)=1:NEX
    TG,T
470 880 FOR T=1 TO 256:IF TC(T)<>1 THEN C
    O=T-1 ELSE NEXT
949 890 ERASE TC
    900 '                    Raster mak
    en
956 910 FOR T=0 TO 51
200 920      Y1=Y1+5
193 930      IF Y1<=211 THEN LINE(0,Y1)-(2
    55,Y1),CO
246 940      LINE(X1,71)-(X1,211),CO
195 950      X1=X1+5
754 960 NEXT T
    970 '                  Bewerk routi
    ne
280 980 X=10:Y=10:CC=12:GG=2:ON YC GOSUB
    1880,1880,1990,2050
719 990 FOR T=1 TO 10:KEY(T)OFF:NEXT T
535 1000 LINE(205,50)-(253,69),CC,BF
732 1010 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4
    )ON:KEY(5)ON
734 1020 ON KEY GOSUB 1120,1160,1200,2120
    ,2160
737 1030 ON YC GOSUB 1880,1880,1990,2050
567 1040 GOTO 1000
    1050 '    Berekening van de coordina
    ten van het venster
779 1060 PY=INT(((Y+4)-71)/5)
617 1070 PX=INT((X+4)/5)
453 1080 PSET(204+PX,10+PY),CC
755 1090 ON YC GOSUB 1880,1880,1990,2050
093 1100 RETURN
    1110 '               Funktietoetsen F
    1,F2,F3
817 1120 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KE
    Y(4)OFF:KEY(5)OFF
373 1130 COLOR 170,0,0:OPEN"GRP:"FOR OUTP
    UT AS#1:PRESET(0,0):PRINT#1,"F1:Opnie
    uw":COLOR 29,0,0:FOR T=1 TO 500:IF IN
    KEY$=CHR$(27) THEN PRESET(0,0):PRINT#
    1,"F1:Opnieuw":CLOSE:RETURN ELSE NEXT
     T:PRESET(0,0):PRINT#1,"F1:Opnieuw":C
    LOSE
219 1140 COPY (SX,SY)-(SX+50,SY+27),1 TO
    (204,10),0:X=SX:Y=SY:GOTO 650
108 1150 RETURN
829 1160 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KE
    Y(4)OFF:KEY(5)OFF
169 1170 COLOR 170,0,0:OPEN"GRP:"FOR OUTP
    UT AS#1:PRESET(85,0):PRINT#1,"F2:Volg
    ende":COLOR 29,0,0:FOR T=1 TO 500:IF
    INKEY$=CHR$(27) THEN PRESET(85,0):PRI
    NT#1,"F2:Volgende":CLOSE:RETURN ELSE
    NEXT T:PRESET(85,0):PRINT#1,"F2:Volge
    nde":CLOSE
```

```
345 1180 SET PAGE 1,1:COPY (204,10)-(254,
    37),0 TO (SX,SY),1:GOTO 540
120 1190 RETURN
813 1200 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KE
    Y(4)OFF:KEY(5)OFF
968 1210 COLOR 170,0,0:OPEN"GRP:" FOR OUT
    PUT AS#1:PRESET(190,0):PRINT#1,"F3:St
    op":COLOR 29,0,0:BEEP:BEEP:FOR T=1 TO
     500:IF INKEY$=CHR$(27) THEN PRESET(1
    90,0):PRINT#1,"F3:Stop":CLOSE:RETURN
    ELSE NEXT T:VDP(10)=2:PRESET(190,0):P
    RINT#1,"F3:Stop":CLOSE
285 1220 COPY (204,10)-(254,37),0 TO (SX,
    SY),1:SCREEN 0:COLOR 15,0
322 1230 INPUT"Naam van het te saven beel
    d:";SN$
608 1240 SCREEN 8:SET PAGE 1,1:BSAVE SN$,
    0,&HD3FF,S:SCREEN0
316 1250 LOCATE 25,10:PRINT"(V)erder
    (S)top":LOCATE 25,12:PRINT"Uw keuze"
230 1260 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1260 ELS
    E IF A$="V" OR A$="v" THEN 140 ELSE I
    F A$="S" OR A$="s" THEN 2110
    1270 '                        Fout afhan
    deling
636 1280 SCREEN 0:COLOR 8,0,0
121 1290 IF ERR=70 THEN LOCATE 20,10:PRIN
    T"":LOCATE
     20,11:PRINT"    Geen diskette !!!!!
      " ELSE 1330
900 1300 LOCATE 20,12:PRINT"
    "
602 1310 LOCATE 15,15:PRINT"Plaats een di
    skette en druk toets !"
298 1320 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1320 ELS
    E RESUME 50
690 1330 IF ERR=61 AND JJ=1 THEN LOCATE33
    ,8:PRINTI1$ ELSE IF ERR=61 AND JJ=2 T
    HEN LOCATE33,8:PRINTI2$
244 1340 IF ERR=61 THEN LOCATE 15,10:PRIN
    T"
    ":LOCATE 15,11:PRINT"
              Niet gesaved met   BSAVE   !!
    !!!!!" ELSE 1360
342 1350 LOCATE 15,12:PRINT"
    ":F
    OR F=1 TO 3000:NEXT F:RESUME 1490
003 1360 IF ERR=56 THEN LOCATE 15,10:PRIN
    T"
    ":LOCATE 15,11:PRINT
    "   Gebruikte naam is niet volgens d
    e syntax   !!!!" ELSE 1390
910 1370 LOCATE 15,12:PRINT"

    ":FOR F=1 TO 3000:NEXT F
323 1380 LOCATE 8,20:INPUT"Naam van te sa
    ven beeld";SN$:RESUME
991 1390 IF ERR=66 THEN LOCATE 15,10:PRIN
    T"
    ":LOCATE 15,11:PRINT"      Deze diske
    tte is vol  !!!!  " ELSE 1430
391 1400 LOCATE 15,12:PRINT"
    "
033 1410 LOCATE 20,15:PRINT"Verwissel dis
    kette en druk toets !"
484 1420 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1420 ELS
    E SCREEN  8:SET PAGE1,1:BSAVE SN$,0,&
    HD3FF,S:RESUME 1490
350 1430 IF ERR=68 THEN LOCATE 20,10:PRIN
    T"":LOCATE
    20,11:PRINT" Diskette beveiligd !!!!
    " ELSE 1470
151 1440 LOCATE 20,12:PRINT"
    "
671 1450 LOCATE 13,15:PRINT"Verwijder bev
    eiliging van diskette en druk toets !
    "
608 1460 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1460 ELS
    E SCREEN8:SET PAGE 1,1:BSAVE SN$,0,&H
    D3FF,S:RESUME 1490
642 1470 FOR T=1 TO 3000:NEXT T:RESUME 14
    0
    1480 '                Keuze van de be
    elden
523 1490 SCREEN 5:SET PAGE 1,1:CLS:COLOR
    12,0,0:'page 0 --> 3
412 1500 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
231 1510 LINE(0,0)-(255,211),12,B
098 1520 COLOR 14,0,0:PRESET(35,3):PRINT#
    1,"BEWERKING VAN BEELDEN";
429 1530 LINE (0,15)-(255,15),12:PRESET(1
    50,190):PRINT#1,"HERBET MICHEL":COPY
    (0,0)-(255,211),1 TO (0,0),3
102 1540 COPY (0,0)-(255,211),1 TO (0,0),
    0
387 1550 IF NO=0 THEN COLOR 8,0,0:PRESET(
    45,80):PRINT#1,"Geen beeld helaas !";
    :PRESET(45,100):PRINT#1,"verwissel di
    skette,":PRESET(45,110):PRINT#1,"en d
    ruk een toets"
733 1560 IF NO=0 THEN A$=INKEY$:IF A$=""
    THEN 1560 ELSE CLOSE#1:GOSUB 170:GOTO
     1480
```

```
355 1570 IF BC=1 THEN PRESET(65,20):PRINT
    #1,"Schermcentrering":PRESET(20,50):P
    RINT#1,"Gebruik de cursortoetsen ":PR
    ESET(20,60):PRINT#1,"voor centrering"
    :PRESET(20,80):PRINT#1,"Spatiebalk vo
    or fixering":GOSUB 2180:COPY (0,0)-(2
    55,211),0 TO (0,0),1
636 1580 FOR T=1 TO NO:PRESET(70,10+10*T)
    :PRINT#1,IM$(T):NEXT T:COPY (0,0)-(25
    5,211),1 TO (0,0),2
818 1590 PRESET(20,200):PRINT#1,"Kies het
     te bewerken beeld";
492 1600 GOSUB 1770:I1$=IM$(I):COPY (0,0)
    -(255,211),2 TO (0,0),1
743 1610 IF BL=1 THEN SET PAGE 3,3:PRESET
    (40,20):COLOR 8,0,0:PRINT#1,"C O M M
    A N D O S :"
019 1620 IF YC=3 AND BL=1 THEN PRESET(35,
    40):PRINT#1,"Muis :":PRESET(15,60):PR
    INT#1,"Toets 1: Schrijven in de ":PRE
    SET(15,70):PRINT#1,"gekozen kleur":PR
    ESET(15,90):PRINT#1,"Toets 2: Keuze v
    an de kleur":GOTO 1660
683 1630 IF YC=4 AND BL=1 THEN PRESET(35,
    40):PRINT#1,"Tablet :":PRESET(15,60):
    PRINT#1,"Toets: Schrijven in de gekoz
    en":PRESET(15,70):PRINT#1,"kleur":PRE
    SET(15,90):PRINT#1,"Spatiebalk : Keuz
    e van de ":PRESET(15,100):PRINT#1,"kl
    eur":GOTO 1660
371 1640 IF (YC=2 OR YC=1) AND BL=1 THEN
    PRESET(35,40):PRINT#1,"Klavier-Joysti
    ck :":PRESET(15,60):PRINT#1,"Spatieba
    lk-Vuurknop : Schrijven":PRESET(15,70
    ):PRINT#1,"in de gekozen kleur":PRESE
    T(15,90):PRINT#1,"RETURN : Keuze van
    de kleur"
    1650 '
791 1660 F$=INKEY$:IF (F$="" OR F$<>" ")
    AND BL=1 THEN 1660
497 1670 IF BL=1 THEN SET PAGE 0,0:COLOR
    15,0,0
820 1680 IF BL=1 THEN PRESET(20,20):PRINT
    #1,"Funktietoets :":PRESET(5,40):PRIN
    T#1,"F1:Mogelijkheid het gekozen":PRE
    SET(10,50):PRINT#1,"gebied te bewerke
    n"
326 1690 IF BL=1 THEN PRESET(5,70):PRINT#
    1,"F2:Geeft een keuze mogelijkheid":P
    RESET(10,80):PRINT#1,"voor een ander
    gebied"
909 1700 IF BL=1 THEN PRESET(5,100):PRINT
    #1,"F3:Einde bewerking"
799 1710 IF BL=1 THEN PRESET(5,120):PRINT
    #1,"F4:Gummen":PRESET(10,130):PRINT#1
    ,"van het gekozen punt"
673 1720 IF BL=1 THEN PRESET(5,150):PRINT
    #1,"ESC:Stopt de werking van de":PRES
    ET(10,160):PRINT#1,"funktietoetsen, b
    ehalve van F4"
856 1730 IF BL=1 THEN PRESET(5,180):PRINT
    #1,"F5:Verandert kleur cursor"
    1740 '
791 1750 IF BL=1 THEN KF$=INKEY$:IF KF$="
    " OR KF$<>" " THEN 1750
404 1760 CLOSE:BL=2:GOTO 350
081 1770 CX=65:CY=18:I=1:AX=CX:AY=CY:ON Y
    C GOSUB 1880,1880,1990,2050
164 1780 LINE(CX,CY)-(CX+104,CY+10),8,B
386 1790 S=STICK(0)
836 1800 IF S=1 THEN CY=CY-10:I=I-1
785 1810 IF S=5 THEN CY=CY+10:I=I+1
606 1820 IF CY>(8+10*NO) THEN CY=(8+10*NO
    ):I=NO
335 1830 IF CY<18 THEN CY=18:I=1
182 1840 IF S<>0 THEN LINE(AX,AY)-(AX+104
    ,AY+10),0,B:AX=CX:AY=CY
811 1850 A$=INKEY$
823 1860 IF A$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE
    IF A$=CHR$(27) THEN CLOSE:GOTO 50
750 1870 GOTO 1780
    1880 '                  Joystick-Kla
    vier routine
387 1890 IF YC=1 THEN A=STICK(1) ELSE A=S
    TICK(0)
426 1900 IF A=8 OR A=1 OR A=2 THEN Y=Y-2
471 1910 IF A=4 OR A=5 OR A=6 THEN Y=Y+2
340 1920 IF A=2 OR A=3 OR A=4 THEN X=X+2
565 1930 IF A=6 OR A=7 OR A=8 THEN X=X-2
191 1940 IF GG=2 THEN GOSUB 2310 ELSE RET
    URN
738 1950 IF YC=1 THEN S1=STRIG(1):S2$=INK
    EY$ ELSE S1=STRIG(0):S2$=INKEY$
273 1960 IF S2$=CHR$(13) THEN IF POINT(X+
    4,Y+4)<>CO THEN CC=POINT(X+4,Y+4):LIN
    E(205,50)-(253,69),CC,BF:GOTO 1020
996 1970 IF ((S2$=" " OR S1=-1) AND Y>66)
     AND POINT(X+4,Y+4)<>CO THEN PAINT(X+
    4,Y+4),CC,CO:GOSUB 1060 ELSE IF ((S2$
    =" " OR S1=-1) AND Y<66) THEN CC=POIN
    T(X+4,Y+4)
133 1980 RETURN
```

ETIKETTENPROGRAMMA

Van J.A. Klijnman uit Stadskanaal ontvingen wij een programma voor de MSX-2 computers om diverse vormen van etiketten van tekst te kunnen voorzien.

Het programma bestaat uit drie listings. Deel 1 is het menudeel, deel 2 is het programma dat vorm geeft aan het etiket en vervolgens de gegevens opslaat op diskette en deel 3 is het programma waar u uw tekst in kunt opmaken en uitprinten.

Deel 1 zet u na in het te hebben ingevoerd op floppy als "MENU.LDR" deel 2 als "BESTAND" en deel 3 als "ETIKET". Wanneer u alles foutloos op diskette heeft staan dan kunt u het volgende van dit programma verwachten. Vanuit het menu kunt u gaan naar bestand wijzigen (of aanmaken). Hier kunt u uw etiket vorm geven. Gevraagd wordt om de breedte van het door u gebruikte etiket, het aantal etiketten horizontaal, de afstand horizontaal en het aantal pengaten per etiket. U kunt negen etiketvormen aanmaken. Bent u klaar dan wordt uw werk automatisch op diskette opgeslagen.

Kiest u vanuit het menu vervolgens onder 2 **'etiketten printen'** , dan krijgt u de gelegenheid tekst aan te maken nadat u aangegeven hebt welk etiketnummer u wenst. Vanzelfsprekend kunt u het aantal afdrukken opgeven.

Wij hebben niets veranderd aan deze inzending. Daar het programma voor het uitprinten gebruik maakt van het LPRINT-commando werkt het op iedere printer. U kunt natuurlijk dit programma zelf naar behoefte aanpassen. Zo zou het ook nog aardig zijn om te kunnen kiezen uit diverse lettertypen. Dit laten wij graag aan u zelf over.

U start het programma met:

```
RUN"MENU.LDR"
```

Wij danken Dhr. Klijnman voor zijn bijdrage aan ons blad.

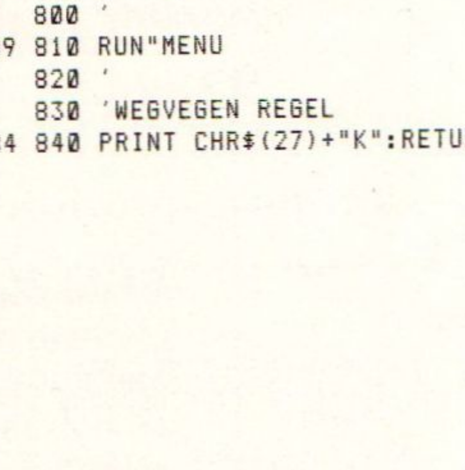
```
    10  '***************************
    20  '*                         *
    30  '* ETIKETTEN PRINT SYSTEEM *
    40  '*                         *
    50  '*      J.A.KLIJNMAN       *
    60  '*       STADSKANAAL       *
    70  '*                         *
    80  '*        88-07-12         *
    90  '*                         *
    100 '*      MENU FILE          *
    110 '*                         *
    120 '***************************
    130 '
604 140 CLS:SCREEN 0,,0,,0:WIDTH 80:KEY O
    FF
    150 '
    160 'BOODSCHAPPENLIJST
933 170 M$(1)="ETIKETTEN BESTAND WIJZIGEN
    "
524 180 M$(2)="ETIKETTEN PRINTEN"
919 190 M$(3)="STOPPEN"
725 200 M$(4)="EVEN WACHTEN S.V.P."
    210 '
    220 'SCHERMOPMAAK
668 230 LOCATE 16,0:PRINT"***************
    ***********************
463 240 LOCATE 16,1:PRINT"*
                               *
420 250 LOCATE 16,2:PRINT"*      MENU    ET
    IKETTEN   PRINTEN      *
493 260 LOCATE 16,3:PRINT"*
                               *
728 270 LOCATE 16,4:PRINT"***************
    ***********************
189 280 LOCATE 20,8:PRINT "1   ";M$(1)
762 290 LOCATE 20,10:PRINT"2   ";M$(2)
825 300 LOCATE 20,12:PRINT"3   ";M$(3)
887 310 LOCATE 15,17:PRINT "UW KEUZE IS
    320 '
    330 'MENUKEUZE
016 340 A$=INKEY$
899 350 PRINT CHR$(27)+"K":LOCATE 30,17
081 360 IF A$="1" THEN PRINT M$(1):LOCATE
     20,20:PRINT M$(4):RUN"BESTAND"
503 370 IF A$="2" THEN PRINT M$(2):LOCATE
     20,20:PRINT M$(4):RUN"ETIKET"
590 380 IF A$="3" THEN PRINT M$(3):FOR T=
    1 TO 1000:NEXT T:CLS:KEY ON:END
401 390 GOTO 340
```

```
    10  '***************************
    20  '*                         *
    30  '* ETIKETTEN PRINT SYSTEEM *
    40  '*                         *
    50  '*      J.A.KLIJNMAN       *
    60  '*       STADSKANAAL       *
    70  '*                         *
    80  '*        88-07-12         *
    90  '*                         *
    100 '*  ETIKETTENBESTAND FILE  *
    110 '*                         *
    120 '***************************
    130 '
560 140 CLS:T=1
    150 '
    160 'INLEZEN EN UITPRINTEN VAN MAX. 9
     ETIKET FORMATEN
533 170 OPEN"A:ETIKBEST" FOR INPUT AS#1
941 180 INPUT #1,BREED(T)
837 190 INPUT #1,HTAL(T)
790 200 INPUT #1,HRAFST(T)
524 210 INPUT #1,GAT(T)
944 220 IF EOF(1)=-1 GOTO 240
564 230 T=T+1:GOTO 180
358 240 CLOSE #1
    250 '
210 260 PRINT"                    BREEDTE   A
    ANT.HOR.TAAL    AFST.HOR.   AANT.PENG
    ATEN/ETIKET
690 270 PRINT
383 280 FOR T=1 TO 9
155 290 PRINT "ETIKETTENBLAD"(T)
413 300 LOCATE 17,T+1:PRINT USING "####";
    BREED(T)
065 310 LOCATE 27,T+1:PRINT USING "####";
    HTAL(T)
511 320 LOCATE 43,T+1:PRINT USING "####";
    HRAFST(T)
073 330 LOCATE 63,T+1:PRINT USING "####";
    GAT(T)
072 340 NEXT
    350 '
    360 'WIJZIGEN BESTAND
057 370 LOCATE 4,13:PRINT "WILT U DIT BES
    TAND WIJZIGEN   J/N"
024 380 A$=INKEY$
348 390 IF A$="J" OR A$="j" THEN 430
931 400 IF A$="N" OR A$="n" THEN RUN "MEN
    U"
422 410 GOTO 380
    420 '
```

```
783 430 LOCATE 8,15:PRINT "WELK NUMMER WI
    LT U WIJZIGEN"
017 440 A$=INKEY$
420 450 T=VAL(A$)
547 460 IF T <1 OR T >9 THEN GOSUB 830 :G
    OTO 430
    470 '
454 480 CLS
937 490 LOCATE 20,2:PRINT"GEGEVENS INVOER
    EN VOOR NIEUW ETIKET"
335 500 LOCATE 20,4:PRINT"WAAR GEVRAAGD
    MATEN INGEVEN IN MILIMETERS"
581 510 LOCATE 8,8:LINE INPUT "BREEDTE ET
    IKET ? ";A$
135 520 BREED(T)=VAL(A$)
047 530 IF BREED(T) <1 OR BREED(T) >200 T
    HEN LOCATE 0,8:GOSUB 830:GOTO 510
069 540 LOCATE 8,10:LINE INPUT "HOEVEEL E
    TIKETTEN HORIZONTAAL ? ' MAX.5 ' ";A$

021 550 HTAL(T)=VAL(A$)
077 560 IF HTAL(T) <1 OR HTAL(T) >5 THEN
    LOCATE 0,10:GOSUB 830:GOTO 540
620 570 N=14: IF HTAL(T) =1 THEN N=12:GOT
    O 610
693 580 LOCATE 8,12:LINE INPUT "AFSTAND T
    USSEN ETIKETTEN HORIZONTAAL ? ";A$
667 590 HRAFST(T)=VAL(A$)
191 600 IF HRAFST(T) <1 OR HRAFST >60 THE
    N LOCATE 0,12:GOSUB 830:GOTO 580
270 610 LOCATE 8,N:LINE INPUT "AANTAL PEN
    GATEN PER ETIKET ? ' MAX.6 ' ";A$
864 620 GAT(T)=VAL(A$)
627 630 IF GAT(T) <1 OR GAT(T) >6 THEN LO
    CATE 0,N:GOSUB 830:GOTO 610
    640 '
836 650 LOCATE 8,20:PRINT "NOG EEN ETIKET
     INVOEREN J/N"
023 660 A$=INKEY$
035 670 IF A$="J" OR A$="j" THEN CLS:GOTO
     430
698 680 IF A$="N" OR A$="n" GOTO 700
446 690 GOTO 660
004 700 CLS:LOCATE 8,12: PRINT "DE INGEVO
    ERDE GEGEVENS WORDEN NU WEGGESCHREVEN
    "
    710 '
416 720 OPEN "A:ETIKBEST" FOR OUTPUT AS#1

378 730 FOR T=1 TO 9
896 740 PRINT #1,BREED(T)
792 750 PRINT #1,HTAL(T)
764 760 PRINT #1,HRAFST(T)
498 770 PRINT #1,GAT(T)
084 780 NEXT
373 790 CLOSE#1
    800 '
709 810 RUN"MENU
    820 '
    830 'WEGVEGEN REGEL
484 840 PRINT CHR$(27)+"K":RETURN
```



```
    10  '***************************
    20  '*                         *
    30  '* ETIKETTEN PRINT SYSTEEM *
    40  '*                         *
    50  '*      J.A.KLIJNMAN       *
    60  '*       STADSKANAAL       *
    70  '*                         *
    80  '*        88-07-12         *
    90  '*                         *
    100 '*     ETIKETTEN FILE      *
    110 '*                         *
    120 '***************************
    130 '
951 140 CLEAR 1000:DIM A$(20)
562 150 CLS:T=1
    160 '
    170 'INLEZEN BESTAND EN UITPRINTEN VA
    N MAX. 9 ETIKET FORMATEN
535 180 OPEN"A:ETIKBEST" FOR INPUT AS#1
943 190 INPUT #1,BREED(T)
820 200 INPUT #1,HTAL(T)
792 210 INPUT #1,HRAFST(T)
526 220 INPUT #1,GAT(T)
966 230 IF EOF(1)=-1 GOTO 250
581 240 T=T+1:GOTO 190
360 250 CLOSE #1
    260 '
838 270 PRINT"                  BREEDTE
    AANT.HOR.TAAL    AFST.HOR.   AANT.PEN
    GATEN/ETIKET
692 280 PRINT
385 290 FOR T=1 TO 9
138 300 PRINT "ETIKETTENBLAD"(T)
415 310 LOCATE 17,T+1:PRINT USING "####";
    BREED(T)
067 320 LOCATE 27,T+1:PRINT USING "####";
    HTAL(T)
513 330 LOCATE 43,T+1:PRINT USING "####";
    HRAFST(T)
075 340 LOCATE 63,T+1:PRINT USING "####";
    GAT(T)
074 350 NEXT
    360 '
    370 'ETIKETKEUZE
277 380 LOCATE 15,15:PRINT "WELK NUMMER W
    ILT U KIEZEN"
026 390 A$=INKEY$
410 400 T=VAL(A$)
000 410 IF T <1 OR T >9 GOTO 380
    420 '
    430 'VASTLEGGEN FORMAAT GEKOZEN ETIKE
    T
844 440  BREED=BREED(T)
846 450  HTAL=HTAL(T)
073 460  HRAFST=HRAFST(T)
820 470  GAT=GAT(T)
209 480  IF BREED =0 OR HTAL =0 OR GAT=0
    GOTO 380
097 490 B%=BREED/2.5:B=B%
418 500 G=GAT*3-2
    510 '
    520 'INVOEREN TEKST
678 530 GOSUB 1140
469 540 FOR I=1 TO G
435 550   LOCATE 21,(1+I)
768 560   LINE INPUT A$(I)
664 570 NEXT I
    580 '
    590 'KONTROLE INGEVOERDE TEKST
673 600  GOSUB 1140
    610 'PRINT TEKST
466 620 FOR I=1 TO G
432 630   LOCATE 21,(1+I)
482 640   PRINT A$(I)
661 650 NEXT I
    660 '
    670 'INGEVOERDE TEKST WIJZIGEN
184 680 LOCATE 20,20:PRINT "ZIJN DE GEGEV
    ENS JUIST  J/N"
029 690 A$=INKEY$
506 700 IF A$="J" OR A$="j" THEN 770
520 710 IF A$="N" OR A$="n" THEN 730
460 720 GOTO 690
785 730 LOCATE 8,0:GOSUB 1260
612 740 LOCATE 8,0:PRINT "U KUNT NU HET E
    TIKET WIJZIGEN"
185 750 LOCATE 0,19:PRINT CHR$(27)+"J":GO
    TO 540
    760 '
    770 'PRINTERKONTROLE
998 780 LOCATE 20,0:GOSUB 1260
071 790 LOCATE 20,0:PRINT "PRINTER KONTRO
    LE"
770 800 LOCATE 20,20:PRINT "IS DE PRINTER
     GOED INGESTELD ?  J/N"
015 810 A$=INKEY$
195 820 IF A$="J" OR A$="j" THEN GOTO 970

252 830 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 860

409 840 GOTO 810
    850 '
    860 'PRINTERTEST
```

```
338 870 LOCATE 20,20: GOSUB 1260
706 880 LOCATE 20,19:PRINT "IK WACHT OP E
    EN TOETSAANSLAG"
931 890 LOCATE 20,20:PRINT "DAN PRINT IK
    EEN RIJ ETIKETTEN"
528 900 LOCATE 20,21:PRINT "MET DE HIER B
    OVEN GEGEVEN TEKST"
419 910 LOCATE 20,22:PRINT "STEL HET PRIN
    TERPAPIER HIER OP IN"
748 920 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 920
747 930 GOSUB 1290
488 940 LOCATE 20,19:PRINT CHR$(27)+"J"
458 950 GOTO 770
    960 '
998 970 LOCATE 20,0:GOSUB 1260
341 980 LOCATE 20,20:GOSUB 1260
544 990 LOCATE 20,20:LINE INPUT"HOEVEEL A
    FDRUKKEN WILT U  " ;A$
149 1000  VRAAG=VAL(A$)
682 1010  IF VRAAG =0 THEN LOCATE 20,20:G
    OSUB 1260:GOTO 990
    1020 '
841 1030 LOCATE 20,20:GOSUB 1260
690 1040 LOCATE 20,20:PRINT "DE GEVRAAGDE
     HOEVEELHEID IS " VRAAG
    1050 '
531 1060 GOSUB 1290
    1070 '
622 1080 AANTAL=AANTAL+HTAL
333 1090 LOCATE 8,22:PRINT"AANTAL BEDRUKT
    E ETIKETTEN IS MOMENTEEL  "AANTAL
974 1100 IF AANTAL=>VRAAG THEN RUN"MENU
626 1110 GOTO 1060
778 1120 END
    1130 '
    1140 'ETIKET OMLIJNING
870 1150 CLS
252 1160 FOR I=1 TO B
518 1170   LOCATE (20+I),1:PRINT "_"
992 1180   LOCATE (20+I),(G+2):PRINT "_"
259 1190 NEXT I
    1200 '
641 1210 FOR I=1 TO G+1
556 1220   LOCATE 20,(1+I):PRINT ":"
243 1230 NEXT I
107 1240 RETURN
    1250 '
    1260 'WEGVEGEN REGEL
250 1270 PRINT CHR$(27)+"K":RETURN
    1280 '
    1290 'PRINT ETIKET
176 1300 FOR T1=1 TO G
747 1310  A$=A$(T1)
105 1320  L=LEN(A$)
501 1330   FOR I=1 TO HT
973 1340    LPRINT A$;
295 1350     FOR T=1 TO (B-L+HR/2)
091 1360     LPRINT" ";
356 1370     NEXT T
260 1380   NEXT I
856 1390  LPRINT ""
827 1400 NEXT T1
    1410 '
    1420 'DOORZET PRINTER NAAR VOLGENDE R
    IJ ETIKETTEN
129 1430  FOR T=1 TO 2
843 1440  LPRINT ""
352 1450 NEXT T
117 1460 RETURN
```

POKE's en codewoorden

Deze nieuwe rubriek is er voor om mensen,die ergens in een spel vast zitten,verder te helpen bij voorbeeld met een poke of een codewoord. Laten we maar meteen van start gaan met een paar code woorden voor de al wat oudere maar opnieuw uitgebrachte BREAKER-BREAKER die ook elders in dit blad wordt beschreven.

Voor ronde 2: ANGRY

Voor ronde 3: GRATEFULL

Voor ronde 4: DEAD

En voor de echte BREAKERS onder ons het code woord: FINAL.

Nu wat codewoorden voor het spel FIREBIRD van KONAMI. De volgende codewoorden zijn in te voeren als je tijdens het spel F1 indrukt en daarna de HOME toets:

Voor ronde 2:
YDYC3V7MZ1RNRZ5KNRI9

Voor ronde 3:
3V9Y5J6K7K586NU9Y6

Voor ronde 4:
3ITR5JG5N2KFV18BN19QZ

Voor ronde 5:
KV923PVCTHC89H9MJ55NZ

KINOOOIHITODANE

ULTRABOX

HOIHOIHOINOHOI

Nu genoeg geFIREBIRD.

De volgende codewoorden zijn voor het spel PARODIUS een splinternieuwe KONAMI.

KONAMI

BUTAKO

TAKO18TH

PARO

ZENBU

KATAI

Zijn er mensen die ook codewoorden,spel poke's of kaarten bezitten en die ze best willen laten plaatsen schrijf dan even naar het onderstaande adres:

M. de Groot

Varenmeent 96

1218 AS HILVERSUM

Alvast bedankt.

KLAVER.BAS

Dit programma is een hulp voor mensen die voor een club of vereniging de punten telling bijhouden. Hetzij een klaverjas of een jokercompetitie of eigenlijk elk spel waarbij het nodig is wekelijks de puntentelling bij te houden van een aantal vaste leden. Het programma start met een hoofdmenu van waaruit de diverse opties te kiezen zijn. Ook laat dit menu zien of er al leden in het geheugen aanwezig zijn of niet en kan men zien of de printer al is aangezet.

Na inladen of invoeren van een bestand kan men het bestand sorteren en daarna uitprinten zowel op het scherm als op papier. Vanuit elke optie kan men naar het menu terug omdat men altijd eerst in een submenu komt. Na afhandeling van een aantal opties valt men vanzelf terug naar het hoofdmenu. Er kunnen tussendoor leden worden bijgevoegd of worden verwijderd. Een bestand kan worden aangemaakt door de ledennamen in te voeren en voor de in te voeren punten 0 punten in te voeren zo ook bij de vraag gespeelde punten. Als alle leden zijn ingevoerd komt het programma zelf terug met de eerst ingevoerde naam en zal daarna van alle leden de naam tonen zodat u dan het eerst gespeelde puntentotaal per speler kunt invoeren.

Zijn alle spelers gepasseerd dan komt men weer terug in het hoofdmenu van waaruit men dan kan sorteren op punten, saven of uitprinten. Als men leden vanaf cassette of diskette inlaad dan kan men met de optie leden verwerken deze leden van de laatst gespeelde punten voorzien, en daarna saven, sorteren of uitprinten en zo een wekelijkse competitielijst samenstellen.

Het programma is voldoende afgeschermd tegen foute handelingen om zodoende te voorkomen dat men door een foute handeling de ingevoerde gegevens kwijt raakt door een fatale run. Bovenaan de uitgeprinte lijst wordt de door u ingevoerde speeldatum (optie 1) afgedrukt met daarvoor "klaverjascompetitie". Als er geen bestand in het geheugen is zijn optie 3-4-6-7 niet te gebruiken. Voor de rest wijst het programma zich zelf.

NOOT VAN DE REDACTIE

Klaver.bas is een voorbeeld van een leuke toepassing van eigen programmeerkunst op de MSX computer. Heeft U ook zelf een origineel programma geschreven, schroom dan niet deze op te sturen voor publicatie. Het programma mag best voor een kleine doelgroep bedoeld zijn, zolang het maar leuk en origineel is. Onze voorraad programma's is groot, maar om iets te vinden wat boven de middelmaat uitsteekt is toch altijd een klus. Als u een (single sided) diskette of cassette opstuurt, hou er dan rekening mee dat het even kan duren voordat alles de redactie is gepasseerd.

DISK SERVICE 88-03

Van MOZAIK nummer 5 is geen aparte service-diskette uitgebracht. De programma's uit dit blad zijn opgenomen op de service diskette 88-3 die ook de programma's van MOZAIK nummer 6 bevat. Door deze combinatie kunnen wij voor een redelijke prijs U weer een leuke diskette aanbieden en intyp ellende besparen. **Op diskette 88-3 staan de volgende programma's:**

TAS-BAS UTILITY; een programma om een beeldkrant te maken van TASWORD files.

DARTS; een pijltjesgooi programma uit Engeland.

DELTA-SPEEDER; een utilty om DELTA-BASIC even snel te maken als MSX-BASIC.

KLAVER; Een programma om op de officiële manier klaverjas wedstrijdstanden bij te houden. Een Rotterdams programma trouwens.

BEWERK.BAS; Een heel mooi programma om MSX-2 video beelden te bewerken. Dit programma is afkomstig van DE MSX-FAN CLUB uit Brussel, de programmeurs van SUPERDIR en SUPERZAP. Het programma is uit het Frans in het Nederlands vertaald.

MOZSERV; Een grafisch grapje met chr$(255).

ETIKET; Een etiketerings programma.

PM utilties: Deze programma's zijn besproken in het stukje over TELECOMMUNICATIE. De programma's zijn omgezet van CPM in MSX-DOS. Deze programma's zijn public domain en ook in de meeste Turbo-BBS databanken in te lezen (FIDELITEL 040-837549).

SQ.COM; Een compressie programma.

USQ.COM; En om weer te ontrafelen Zo dat was een hele lijst, waarbij nu ook wat public domain programma's zijn toegevoegd.

Voor abbonee's hebben we een extra verrassing namelijk een korting van Fl. 2.50 op de diskette-service. Door U op MSX-MOZAIK te abbonneren krijgen we meer inkomsten. De tussenhandel vervalt dan. Wij spelen dit voordeel naar de abbonee's door!

De programma's van MSX-MOZAIK nummer 3/4 zijn evenals van 1 en 2 van 1988 op 3.5 inch disk te bestellen (niet op cassette). De diskette 88-2 bevat de programma's van dit dubbelnummer waaronder o.a. de herschreven DISK-BAS utility (DELTA BASIC), PEEKER (MSX-2), enige DELTA BASIC utilities, listingcontrole programma, A-TO-B utility, MENU-maker, METEO-DECODER, WRITENAAM.

Diskette 88-1 bevat, naast de programma's van Mozaïk 1 en 2 (1988) de volgende programma's: VRAM monitor; memory disk utility; automatisch programma menu. Verder nog de niet gepubliceerde spelletjes DUCK; WALL-STREET en DRUM op de diskette. Tenslotte ook nog het programma diskfree utility van het dubbelnummer 1987.

De diskettes kunnen worden besteld door overmaking van Fl. 20,00 (incl. portokosten) op postgiro 136.70.88 ten name van MSX-MOZAIK, Batterylaan 39, 1402 SM Bussum. Houdt U rekening met maximaal enige weken levertijd. Vermeldt duidelijk het diskettenummer (88-1 88-2 of 88-3)) op de rechterbovenhoek van de girokaart.

ABBONEE'S KRIJGEN FL. 2,50 KORTING OP DE SERVICE-DISKETTES VAN 1988.

Om deze korting te krijgen moet U op de girokaart het woord abbonee vermelden. U krijgt dan diskette 88-1 of 88-2 voor Fl. 17,50 toegestuurd.

```
    10 REM ******************************
    ****************************
    20 REM ** KLAVERJAS Score Programma
    Versie 2   80 Kolommen    **
    30 REM ** C.A.Burger  Rotterdam  (c)
    1988  SONY 700   MSX 2    **
    40 REM ******************************
    ****************************
    50 REM Dit programma kan voor elke sp
    el competitie met puntentelling  gebr
    uikt
    60 REM worden  voor de hoogste of de
    laagste punten (bijv. Jokeren).
    70 REM De sortering kan namelijk ook
    veranderd worden voor de laagste punt
    en
    80 REM als het => teken in de sorteri
    ng wordt veranderd in =<
    90 '
083 100 CLOSE:SCREEN0:CLS:KEY OFF:WIDTH 8
    0
475 110 ON ERROR GOTO 2920
641 120 COLOR 1,12
440 130 POKE&HFCAB,&HFF:OUT170,INP(170)AN
    D191:'HOOFDLETTERS+CAPSLAMPJE
513 140  CLEAR 3000
    150 '*** DIMENSIONEREN N$ = AANTAL LE
    DEN / B$ =MAANDEN ARREY   ***
144 160 DIM N$(50):' N$(50)=Max 50 leden
    N$(80)=Max 80 leden enz.
044 170 DIM B$(12):' 12 MAANDEN
830 180 VE=0:D$="GEEN DATUM INGEVOERD":GO
    TO 270
    190 '*********************** STOPPEN
      ******************************
292 200 CLS:PRINT"IS LEDENBESTAND WEGGESC
    HREVEN  ??":PRINT:PRINT"ZEKER WETEN J
    /N"
534 210 JN$=INKEY$:IF JN$=""THEN210
423 220 IF JN$="J"OR JN$="j"THEN RETURN E
    LSE 260
594 230 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN230
458 240 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN260ELSE250

050 250 CLS:COLOR 15,4,4:STOP STOP:KEY ON
    :PRINT"TOT DE VOLGENDE KEER":END
884 260 CLS:COLOR 15,1,1:VE=0
669 270 CLS:COLOR1,12:PRINTTAB(18)"
    "
877 280 PRINTTAB(18)"  KEUZEMENU KLAVERJ
    AS SCOREPROGRAMMA "
281 290 PRINTTAB(18)"
    "
040 300 PRINTTAB(18)"
    "
165 310 PRINTTAB(18)"  DATUM:
      TIJD:         "
688 320 PRINTTAB(18)"
    ":PRINT
227 330 PRINTTAB(12)"1 = SPEELDATUM INVOE
    REN       2= LEDEN BESTAND LADEN"
685 340 PRINT
952 350 PRINTTAB(12)"3 = LEDEN BESTAND SA
    VEN       4= BESTAND PRINTEN"
689 360 PRINT
511 370 PRINTTAB(12)"5 = NIEUW BESTAND IN
    VOEREN   6= LEDEN VERWERKEN"
693 380 PRINT
982 390 PRINTTAB(12)"7 = SORTEREN
              8= LEDEN VERWIJDEREN"
678 400 PRINT
780 410 PRINTTAB(12)"9 = REKENEN ------ST
    OPPEN "
682 420 PRINT
526 430 PRINTTAB(9)"

    "
824 440 PRINTTAB(9)"     INGEVOERDE SPEE
    LDATUM:
    "
261 450 PRINTTAB(9)"

    "
587 460 PRINTTAB(9)"          LEDEN IN GE
    HEUGEN       PRINTER IS       !!
    "
332 470 PRINTTAB(9)"

    "
015 480 IF(INP(&H90)AND2)=2THEN LOCATE 55
    ,20:PRINT"UIT"ELSE LOCATE 55,20:PRINT
    "AAN"
924 490 IF I1=<1 THEN LOCATE13,20:PRINT"0
    "ELSE LOCATE13,20:PRINT I1-1
379 500 LOCATE 40,18 :PRINT D$
632 510 ON STOP GOSUB2820:STOP ON:ON ERRO
    R GOTO2920
205 520 LOCATE9,22:PRINT" DRUK HET CYFER
    "
881 530 T$="":GET TIMET$:LOCATE46,4:PRINT
    T$
499 540 Q$="":GET DATEQ$:LOCATE28,4:PRINT
    Q$
```

```
896 550 FORQ=1TO300:NEXT:LOCATE9,22:PRINT
    "                  ":FOR B=1TO300:NEXT
    560 ' ******************** MENU AFVRA
    AG ********************
785 570 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 480
027 580 ON VAL(A$)GOTO 2260,910,1470,610,
    750,1160,1830,720 ,2320
422 590 GOTO 270
    600 ' ******************** PRINT ROUT
    INE *******************
496 610 CLS:COLOR1 ,12
446 620 IFI1=<1THEN260
520 630 PRINTSPC(8)"

    "
047 640 PRINTSPC(8)" KLAVERJAS SCORE PRO
    GRAMMA  Versie 2    * PRINTEN *
     "
832 650 PRINTSPC(8)"

    "
150 660 PRINT:PRINTSPC(9)" AFDRUKKEN OP S
    CHERM OF OP PRINTER  ---> DRUK LETTER
     ":PRINT
227 670 PRINTSPC(9)"SCHERM = (S). PRINTER
     = (P). MENU = (M)."
091 680 SP$=INKEY$:IF SP$=""THEN680
407 690 IF SP$="S"ORSP$="s"THEN1960
136 700 IF SP$="P"ORSP$="p"THEN2080
985 710 IF SP$="M"ORSP$="m"THEN 260 ELSE6
    70
369 720 VE=1:IFI1=<1THENGOTO 260ELSE1970:
    '*** VERWIJDEREN ***
685 730 '
898 740 '******************** NIEUW BEST
    AND INVOEREN **********************
451 750 CLS
400 760 PRINTSPC(8)"

    "
152 770 PRINTSPC(8)" KLAVERJAS SCORE PRO
    GRAMMA versie 2  * NIEUW BESTAND *
     "
708 780 PRINTSPC(8)"

    "
699 790 PRINT
624 800 IF I1=>1THENCOLOR,8:PRINT"-------
    -->> PAS OP !!! --------->> NIEUW BES
    TAND WIST BESTAND IN GEHEUGEN"
974 810 PRINT:PRINT
359 820 PRINT"WILT U EEN NIEUW BESTAND IN
    VOEREN J/N"
762 830 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN830
802 840 IFJN$="N"THEN260ELSE850
552 850 I1=1
173 860 CLS:COLOR1,12:PRINTSPC(8)"-------
    -------------> BESTAND INVOEREN <----
    ------------"
979 870 PRINT:PRINTSPC(20)"JA = (J)  NEE
    = (N)  MENU = (M )"
918 880 GOTO 1220
    890 '
    900 '*********************** BESTAND
     INLADEN ***********************
974 910 CLS:PRINTSPC(8)"

    "
493 920      PRINTSPC(8)" KLAVERJAS SCORE
     PROGRAMMA versie 2   * LADEN BESTAND
     * "
966 930      PRINTSPC(8)"

    "
059 940 PRINT:PRINT:PRINT"   ZET LEDEN BE
    STAND IN CASSETTERECORDER OF DISKDRIV
    E EN DRUK EEN LETTER":PRINT
693 950 PRINT
510 960 PRINT "   LADEN VAN CASSETTE =( C
     ). LADEN  VAN DISK = ( D ). MENU = (
     M )."
533 970 CD$=INKEY$:IFCD$=""THEN970
917 980 IF CD$="C"ORCD$="c"THEN 1010
034 990 IF CD$="D"ORCD$="d"THEN 1040
623 1000 IF CD$="M"ORCD$="m"THEN 260ELSE9
    60
364 1010 CLS:LOCATE9,20:PRINT" KLAVERJASB
    ESTAND WORDT NU GELADEN !!!"
124 1020 OPEN"CAS:KLAVB" FOR INPUT AS#1:'
    ******** CASSETTE INLADEN  ********
630 1030 GOTO1060
373 1040 CLS:LOCATE9,20:PRINT" KLAVERJASB
    ESTAND WORDT NU GELADEN !!!"
710 1050 OPEN "A:KLAVBEST" FOR INPUT AS#1
    :'******* DISKETTE INLADEN ********
573 1060 I=1
083 1070 IF EOF(1) THEN GOTO 1130
734 1080 INPUT #1,N$(I)
564 1090 IF N$(I)="" THEN GOTO 1130
510 1100 I=I+1
384 1110 IF I>50 THEN STOP
640 1120 GOTO 1070
```

```
424 1130 CLOSE#1:I1=I
062 1140 GOTO 260
    1150 ' ************************ LEDE
    N VERWERKEN ********************
560 1160 CLS:COLOR1,12
712 1170 PRINTSPC(8)"

    "
224 1180 PRINTSPC(8)" KLAVERJAS SCORE PR
    OGRAMMA Versie 2  * LEDEN VERWERKEN *
      "
026 1190 PRINTSPC(8)"

    "
523 1200 IF I1=<1THEN260
860 1210 PRINT:PRINTSPC(20)"JA = (J)    NE
    E = (N)     MENU = (M)"
110 1220 JN$="":PRINT:PRINTSPC(20)"AANTAL
     LEDEN ";I1-1 :PRINT
401 1230 PRINTSPC(20)"LEDEN TOEVOEGEN J/N
    /M":PRINT
985 1240 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN1240
136 1250 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN GOSUB 17
    00:GOTO 1220
707 1260 IF JN$="N"ORJN$="n"THEN 1280
531 1270 IF JN$="M"ORJN$="m"THEN260ELSE12
    30
651 1280 X=0
756 1290 X=X+1:IF X=I1 THEN 260
577 1300 N$=LEFT$(N$(X),20)
825 1310 A=VAL(MID$(N$(X),21,3))
797 1320 OS=VAL(MID$(N$(X),24,7))
544 1330 PNT=VAL(MID$(N$(X),31,7))
142 1340 PRINT:PRINT"
             NAAM        : ";N$
    1350 'PRINT "AANTAL      : ";A:'=aantal
     keren gespeeld als nodig rem weghale
    n
433 1360 PRINT"                         OUD
    E STAND      : ";OS
670 1370 PRINT"                         PUN
    TEN LAATST  : ";PNT
347 1380 PRINT"                         LAA
    TSTE STAND  : ";OS+PNT
320 1390 INPUT"              INVOEREN NIE
    UWE PUNTEN : ";NWP
028 1400 IF NWP<0ORNWP>99999!  THEN PRINT
    "VERKEERDE WAARDE MIN.1 MAX.99999 !!!
    ":GOTO1390
716 1410 INPUT"          INGEVOERDE PUNTEN
       OK (J/N) ";JN$
285 1420 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN 1430 ELS
    E 1300
535 1430 OS=OS+PNT
897 1440 PNT=NWP
642 1450 A=A+1:GOSUB 1780
700 1460 GOTO 1290
944 1470 CLS:IFI1=<1THEN260
950 1480 PRINTSPC(9)"

    "
202 1490 PRINTSPC(9)" KLAVERJAS SCORE PR
    OGRAMMA versie 2     * SAVEN BESTAND *
       "
760 1500 PRINTSPC(9)"

    ":PRINT:PRINT
328 1510 PRINTSPC(5)"STAAT CASSETTERECORD
    ER OF DISKDRIVE GEREED ?  DRUK DAN DE
     LETTER"
025 1520 PRINT:PRINT
310 1530 PRINTSPC(5)"SAVEN NAAR CASSETTE
    = (C) NAAR DISK = (D)  MENU = (M)"
667 1540 CD$=INKEY$:IFCD$=""THEN1540
020 1550 IF CD$="C"ORCD$="c"THEN 1580
881 1560 IF CD$="D"ORCD$="d"THEN 1610
231 1570 IF CD$="M"OR CD$="m"THEN260ELSE1
    530
756 1580 CLS:LOCATE2,20:PRINT"KLAVERJASBE
    STAND WORDT NU GESAVED !!!"
042 1590 OPEN"CAS:KLAVB"FOR OUTPUT AS#1
660 1600 GOTO 1630
737 1610 CLS:LOCATE2,20:PRINT"KLAVERJASBE
    STAND WORDT NU GESAVED !!!"
697 1620 OPEN "A:KLAVBEST" FOR OUTPUT AS#
    1
282 1630 I=1:IF N$(I)="" THEN 1680
628 1640 IF I=I1 THEN 1680
691 1650 PRINT#1,N$(I)
538 1660 I=I+1
518 1670 IF I>50 THEN 1680 ELSE 1640
035 1680 CLOSE#1
087 1690 GOTO 260
746 1700 INPUT "
      NAAM ";N$:N$=N$+STRING$(20-LEN(N$),
    " ")
    1710 'INPUT "
       AANTAL ";A:'als nodig rem weghalen

517 1720 INPUT "
      OUDE ST ";OS
852 1730 INPUT "
      PUNTEN ";PNT
```

```
910 1740 X=I1:GOSUB 1780:I1=I1+1
683 1750 IF I1>50 THEN PRINT "Te veel led
    en in het bestand DIM waarde N$ vergr
    oten ":FOR X=1TO1000:NEXTX:GOTO 270
123 1760 RETURN
    1770 REM *** SUBROUTINE  ***
799 1780 P$=STR$(A):P$=P$+STRING$(3-LEN(P
    $)," ")
600 1790 N$(X)=N$+P$
686 1800 P$=STR$(OS):P$=P$+STRING$(7-LEN(
    P$)," "):N$(X)=N$(X)+P$
423 1810 P$=STR$(PNT):P$=P$+STRING$(7-LEN
    (P$)," "):N$(X)=N$(X)+P$
113 1820 RETURN
    1830 REM ********************** SORT
    ERING **********************
745 1840 CLS:COLOR1,12:LOCATE2,20:PRINT"S
    ORTEREN EVEN GEDULD AUB"
001 1850 A=I1-1
981 1860 X=1:SWP=0
652 1870 X=X+1:IF X>A THEN 1940
906 1880 DZ=VAL(MID$(N$(X-1),24,7))+VAL(M
    ID$(N$(X-1),31,7))
565 1890 DA=VAL(MID$(N$(X),24,7))+VAL(MID
    $(N$(X),31,7))
406 1900 IF DZ=> DA THEN 1870
037 1910 SWAP N$(X-1),N$(X)
931 1920 SWP=1
739 1930 GOTO 1870
747 1940 A=A-1:IF SWP=1 THEN 1860
081 1950 GOTO 260
    1960 REM ***************** PRINTEN B
    EELDSCHERM *****************
213 1970 CLS: A=I1-1
381 1980 FOR X=1TOA
143 1990 PRINT USING"## ";X ;:PRINT LEFT$
    (N$(X),20);
553 2000 DZ=VAL(MID$(N$(X),24,6))+VAL(MID
    $(N$(X),30,6))
318 2010 PRINT USING"#######";DZ
580 2020 NEXT
388 2030 IFVE=0THEN PRINT"  TERUG NAAR ME
    NU=M":ELSE PRINT"  TERUG NAAR MENU=M
     VERWIJDEREN =V "
221 2040 MV$=INKEY$:IFMV$=""THEN2040
404 2050 IF MV$="M"ORMV$="m"THEN 260
221 2060 IF MV$="V"ORMV$="v"THEN2680 ELSE
     2030
    2070
    2080 REM *********************** PRI
    NTEN PAPIER ***********************
    **
    2090 'PRINTERCODE VOOR SEIKOSHA SL 80
     A1
495 2100 CLS:IF(INP(&H90)AND2)=2THENCOLOR
    1,8:LOCATE0,12:PRINT"  GEEN PRINTER A
    ANGESLOTEN !!":FOR Q=1TO1500:NEXT:CLS
    :GOTO270
180 2110 CLS:A=I1-1
634 2120 LOCATE0,12:PRINT"BESTAND WORDT U
    ITGEPRINT EVEN GEDULD AUB"
713 2130 LPRINT CHR$(27);CHR$(14);"KLAVER
    JASCOMPETITIE ";D$
565 2140 LPRINT:LPRINT
059 2150 LPRINT
360 2160 FOR X=1TOA
217 2170 LPRINT USING"## ";X;:LPRINT LEFT
    $(N$(X),20);
579 2180 DZ=VAL(MID$(N$(X),24,6))+VAL(MID
    $(N$(X),30,6))
041 2190 LPRINT USING"#######";DZ
046 2200 LPRINT
373 2210 NEXT X
059 2220 GOTO 260
845 2230 PRINT"STOPPEN J/N ?"
014 2240 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN2240
605 2250 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN 220 ELSE
     260
296 2260 CLS:PRINTSPC(6)"

    "
496 2270 PRINTSPC(6)" KLAVERJAS SCORE PR
    OGRAMMA versie 2   * SPEELDATUM INVOE
    REN * "
910 2280 PRINTSPC(6)"

    ":PRINT:PRINT
708 2290 PRINTSPC(9)"VOER SPEELDATUM IN.
      HUIDIGE DATUM IS:"
544 2300 PRINTSPC(9)"":
    PRINT:GOSUB2830:PRINT:PRINT:INPUTD$
058 2310 GOTO 260
    2320 '******************* REKENEN-DI
    SKMENU-STOP ******************
869 2330 CLS
923 2340 PRINTSPC(8)"

    "
407 2350 PRINTSPC(8)" KLAVERJAS SCORE PR
    OGRAMMA            * REKENEN-STOP *
       "
241 2360 PRINTSPC(8)"

    "
```

```
037 2370 PRINT:PRINT
359 2380 PRINT"       OPTELLEN = (O)  AFTR
    EKKEN = (A)  MENU = (M)  STOP = (S)"
280 2390 PRINT:PRINT"        DRUK DE GEKOZE
    N OPTIE  !!"
734 2400 OA$=INKEY$:IF OA$=""THEN2400
516 2410 IF OA$="O"OROA$="o"THEN 2450
114 2420 IF OA$="A"OROA$="a"THEN2560
927 2430 IFOA$="M"OROA$="m"THEN260
793 2440 IFOA$="S"OROA$="s"THEN GOSUB 200
    :GOTO 250
200 2450 CLS:PRINT"****  > OPTELLEN < ***
    *":PRINT:PRINT
181 2460 E=0:F=0:INPUT"       VOER EERSTE
    GETAL IN";E
538 2470 INPUT"       VOER TWEEDE GETAL IN
    ";F
437 2480 G=E+F:PRINT
742 2490 BEEP:BEEP:PRINT"       HET ANTWOO
    RD IS"G
495 2500 PRINT:PRINT:PRINT
033 2510 PRINT"           TERUG NAAR MENU
    J/N ?"
281 2520 PRINT
074 2530 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN2530
043 2540 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN 260
761 2550 IFJN$="N"ORJN$="n"THEN2460ELSE25
    30
974 2560 CLS:PRINT"****  > AFTREKKEN <  *
    ***":PRINT
052 2570 H=0:I=0:INPUT"      VOER EERSTE G
    ETAL IN";H
608 2580 INPUT"      VOER TWEEDE GETAL IN"
    ;I
526 2590 K=H-I:PRINT
344 2600 BEEP:BEEP:PRINT"       HET ANTWOO
    RD IS "K
500 2610 PRINT:PRINT:PRINT
038 2620 PRINT"           TERUG NAAR MENU
    J/N ?"
286 2630 PRINT
138 2640 JN$=INKEY$:IFJN$=""THEN2640
048 2650 IF JN$="J"ORJN$="j"THEN 260
896 2660 IF JN$="N"ORJN$="n"THEN2570ELSE2
    640
    2670 REM
    2680 REM ******************** LEDEN V
    ERWIJDEREN *************************
    2690 REM
969 2700 INPUT "WELK LID NR.VERWIJDEREN";
    NR
722 2710 IF NR=0 THEN260
829 2720 IF NR<1 OR NR>I1-1 THEN 2700
565 2730 A1=I1-1
950 2740 IF NR=A1 THEN 2770
110 2750 FOR X1=NR TO A1-1
442 2760 N$(X1)=N$(X1+1):NEXT
617 2770 I1=I1-1
049 2780 CLS:LOCATE2,12:PRINT"LID NUMMER"
    ;NR;"IS NU VERWIJDERD !
656 2790 FOR X=1 TO 800
382 2800 NEXTX
068 2810 GOTO 260
114 2820 RETURN
    2830 REM ******************* DATUM B
    EPALEN *****************************
522 2840 FORX=1TO12:READ B$(X):NEXT X
634 2850 GETDATEA$:B$=A$:C$=A$:B$=MID$(B$
    ,4,2):A=VAL(A$):A$=STR$(A)
800 2860 B$=LEFT$(B$,2):B=VAL(B$)
882 2870 FORX=1TO12:IFX=BTHENB$=B$(X)ELSE
    NEXT
638 2880 C$=RIGHT$(C$,2):A$=A$+" "+B$+" 1
    9"+C$
502 2890 LOCATE52, 6:PRINTA$
013 2900 RESTORE:RETURN
190 2910 DATA "Januari","Februari","Maart
    ","April","Mei","Juni","Juli","August
    us","September","Oktober","November",
    "December"
    2920 REM ******************* ERROR R
    OUTINE ****************************
586 2930  CLS:COLOR 1,8,8
710 2940 IF ERR=70 OR ERR=53 THEN CLS:LOC
    ATE 10,12:PRINT"PLAATS DE ONTBREKENDE
     DISKETTE SVP":FOR X=1TO1500:NEXTX:RE
    SUME 270
691 2950 IF ERR=68 THEN CLS:LOCATE 10,12:
    PRINT"VERWEIDER SCHRIJF BEVEILIGING S
    VP":FOR X=1TO 1500:NEXTX:RESUME  270
```

SOFTTALK

Wat is het toch naar om te moeten ervaren hoe initiatief en creativiteit onderuit worden gehaald met als enig doel GELD !!!
Het is des te meer vervelend dat een en ander het gevolg is van een test in dit blad. Niet dat wij het programma als zodanig 'gekraakt' hebben, integendeel, wij vonden het zeer goed. Nee, wij zijn in onze test te ver gegaan. Wij hebben een tip van de sluier gelicht.

De vermelding dat in het in de vorige Mozaïk besproken programma Superimpose en Video gebruik wordt gemaakt van Kun BASIC is de makers opgebroken. Uiteraard is dat niet onze bedoeling geweest.

Nee, wij vonden het juist aardig om dat te vermelden om aan te geven dat met Kun BASIC goede resultaten zijn te bereiken. Naar aanleiding van die test zijn de makers benaderd door degenen die de licentierechten bezitten van Kun BASIC. Tot op dat moment waren zowel makers als ondergetekende er van overtuigd dat Kun BASIC Public Domain was. Reeds lang circuleert dit programma met daarnaast een READ.ME file hetgeen gebruikelijk is bij Public Domain. Nog zo'n staaltje hiervan is het programma RAMDISK. Niemand weet waar het vandaan komt, dus wordt het als PD beschouwd. Zo ook met Kun BASIC. De makers van Superimpose en Video krijgen nu echter de rekening gepresenteerd. Het zij zo, ieder het zijne.

Ik wil toch echter in dit geval wel een kanttekening plaatsen. Wat heb je aan Kun BASIC als je de programma's die je er mee maakt niet aan de man kunt brengen. Bij een 'goede' basic compiler worden de files gecompileerd en kan je de op die wijze tot stand gekomen programma's verkopen of weggeven. Bij Kun BASIC is dat niet mogelijk omdat dit programma altijd eerst geladen moet zijn Je vraagt je af of je dan met de aanschaf niet tevens enige rechten verkrijgt zodat je toch nuttig gebruik kunt maken van Kun BASIC.

Het schijnt niet zo te zijn. U bent gewaarschuwd. Voor u het weet heeft u een brief van een of andere advocaat in uw bus. Demotiverend, niet dan ?

MSX *** NIEUWS *** MSX

Premium gaat door met het brengen van MSX programma's. Op het programma staan ongeveer 27 remakes waarvan er reeds zeven verkrijgbaar zijn en twee daarvan in dit nummer zijn getest. Voorts brengt Premium een Playhouse voor de MSX 1 welke uiteraard ook op de MSX 2 draait. De beelden zien er oogstrelend uit. Ook Aackodesk is opgepoetst en verbeterd en wordt onder een nieuwe naam voor f. 49,90 in de winkel verwacht. Er zal meer geheugen beschikbaar zijn dan bij de oude versie.

Ook worden er vijf nieuwe programma's uitgebracht onder het label Mastergames. Titels waren op moment van dit schrijven nog niet bekend. Dit alles moet met december in de winkels liggen.

Als vervolg op het succes met 30 MSX hits kon niet uitblijven dat er een tweede serie van 30 MSX hits wordt uitgebracht gelijktijdig met de CD rom. November is de release.

In Japan is een **MSX 2 PLUS** gelanceerd. De machine beschikt over 19.000 kleuren, verticale en horizontale scrol onder basic, stereogeluid en een meer dan perfecte beeldweergave. Of wij dit alles in Europa en/of Nederland te zien krijgen is nog de vraag. Naar verluidt zou er een importeur wel brood in zien. Laten we het hopen.

Mozaïk heeft erkenning gevonden in Engeland. We kregen namelijk van Mandarin Software een Press Release van hun nieuwste adventure te weten "Lancelot Adventure Game". Hier kunnen Nederlandse softwarehuizen en importeurs nog een lesje van leren. Deze vinden het zelfs niet nodig om op een fatsoenlijke brief te reageren.

Het spel betreft een tekst 'only' adventure op de markt gebracht door Level 9. Het verhaal speelt zich af in de tijd van Koning Arthur en de ridders van de ronde tafel. In het volgende nummer komen we uitgebreid terug op dit programma. Wat we nu wel moeten vertellen is het feit dat er een prijs valt te verdienen, alhoewel je dan waarschijnlijk wel naar Engeland zal moeten reizen.

De prijs zal vermoedelijk rong de zestig gulden liggen. Hiervoor krijg je dan een uitgebreide Engelse beschrijving, een kaart en drie assettes. Dit alles verpakt in een fraaie doos.

Vraag en antwoord

Geachte Redactie,

Enige jaren geleden heb ik via uw blad een dubbelzijdige Canon diskdrive aangeschaft. Nu ben ik in het bezit van een Sony HB-F700D, met ingebouwde drive en wil de Canon gaan gebruiken als B-drive. Gebruik van een flat cable tussen de drive en de externe aansluiting werkt niet, ook niet als deze op de computeraansluiting van de FDD wordt aangesloten. Gebruik van de interface en een cartridge slot werkt evenmin. Volgens Sony zou een rechtstreekse kabel tussen drive en computer echter wel moeten werken. Eventueel zou de controller moeten worden afgeschakeld. Holland Systema kon mij ook niet verder helpen. Weet u een oplossing?

O.J. Roseleur, Voorthuizen

Geachte heer Roseleur,

Helaas, wij komen er ook niet uit. De Sony HB-F700D weigert te werken met een externe A-drive als B-drive. Zelfs de eigen Sony drive wordt niet geaccepteerd. Daarom doen we bij deze een beroep op onze lezers. Weet u de oplossing? Dan graag even een briefje aan de redactie.

C. Lindhout

Geachte redactie,

Zo nu en dan komt dat mooie programma 'VIDEOGRAPHICS' in de bladen aan de orde. Terecht. Ook bij jullie, onder andere hoe je de tekeningen in basic programma's kunt opnemen. Misschien is de volgende tip (van meneer Koene zelf) iets voor Mozaik. Tijdens het tekenen wil je wel eens hele kleine correcties aanbrengen. Zonder uitvergroten, of gebruikmaking van de coordinaten gaat dat erg moeilijk Het staat niet in de handleiding (tenminste niet in de mijne), maar het kan wel: Met ESC+F4 krijg je de cursor coördinaten in beeld. En zit je in de handteken functie (je weet wel, dat gebogen lijntje), dan geeft ESC+F5 een vergroting. Wellicht is dit een nuttige tip voor de ongetwijfeld vele gebruikers van Video Graphics.

J.A.N. den Tonkelaar, Zaandam

Geachte heer den Tonkelaar,

Bedankt voor deze zeker nuttige tips. Overigens ook voor het programma 'Europa Schaal op scherm 8' dat elders in dit blad als listing is geplaatst.

C. Lindhout.

De heer den Tonkelaar zondt ons ook het volgende korte demo programma, dat op uiterst simpele, maar daarom niet minder spectaculaire wijze gebruik maakt van de kleurmogelijkheden van scherm 8:

```
100 REM * TOEPASSING KLEURCODES *
110 REM *       IN SCREEN 8       *
115 REM * J.A.N. Den Tonkelaar  *
120 SCREEN0:KEYOFF
130 PRINT"Er volgen tekeningetjes door s
teeds":PRINT
140 PRINT"een toetsindruk te geven.":PRI
NT
150 PRINT"Ga je gang..."
160 IF INKEY$-""THEN 160
170 SCREEN 8
180 XT=0:YT=0
190 X1-INT(RND(-TIME)*256)
200 Y1-INT(RND(-TIME)*192)
210 K1=INT(RND(-TIME)*256)
220 IF X1>128 THEN X2-INT(RND(-TIME)*128) ELSE
X2-INT(RND(-TIME)*128)+128
230 IF Y1>96 THEN Y2=INT(RND(-TIME)*96)
ELSE Y2-INT(RND(-TIME)*96)+96
240 FOR I-1 TO 16
250 IF X1>128 THEN XT-XT-2 ELSE XT-XT+2
260 IF Y1>96 THEN YT=YT-2 ELSE YT=YT+2
270 LINE(X1+XT,Y1+YT)-(X2+XT,Y2+YT),K1,B
280 NEXT I
290 Q$-INPUT$(1)
300 GOTO 180
310 END
```

Geachte Redactie,

Al jaren werk ik met **dBASE III** op een MS-DOS machine (Olivetti). Nu wil ik de prive-bestanden graag overzetten, zodat ik ze op mijn MSX kan draaien (NMS 8255). **Ik heb de bestanden al geconverteerd naar dBASE II. Toch kan ik ze op mijn MSX niet draaien. Heeft u hiervoor een oplossing ?**

Lineke Reijnders, Losser.

Beste Lineke,

Bespeur ik hier een vrouwelijk element ? Zo ja, heel leuk (want de vraag is ook al leuk !) Wat de oplossing betreft: ik kan niet raden op welke manier(en) je al hebt geprobeerd om de bestanden te converteren, maar volgens "het boekje" (hetgeen uit mijn eigen ervaring ook klopt) moet een en ander via het 'COPY TO'-commando vanaf de dBASE-prompt en wel met de volgende syntaxis:

COPY TO <nieuw bestand> TYPE [<bestandstype>]

dan wel

COPY TO <nieuw bestand> DELIMITED

(In beide gevallen kan met het commando worden meegegeven dat een gedeelte van het bestand moet worden gekopieerd, kan met een FOR- of WHILE-clausule worden gewerkt en kan de kopie worden beperkt tot een aantal velden uit het originele bestand). Als je TYPE opgeeft maar het bestandstype daar bij niet aangeeft dan wordt naar een tekstbestand (.TXT) gekopieerd. Naar dBASE II toe kan overigens beter wel een bestands-type worden ingegeven, namelijk het SDF-type (System Data Format, een ASCII-bestand. De gegevens in de velden worden teken voor teken gekopieerd te beginnen met het teken geheel links in elk veld).

Kortom:

*** bij dBASE III of dBASE III PLUS:**

*** bij dBASE II op de MSX:**

Waarbij:

- de velddefinities over en weer uiteraard hetzelfde moeten zijn (dus: de veld-soorten op de juiste volgorde en van dezelfde lengte);

- er beperkingen kunnen optreden (als de dBASE III-bestanden namelijk groter zijn dan 65.535 records).

Omgekeerd gaat het trouwens (bijna) net zo (goed). Aan de dBASE II-kant hoeft namelijk het woord TYPE niet in commando te worden opgenomen.

Veel succes !

Jan van den Berg